Games Magazine

#6`1996

МАГАЗИН ИГРУШЕК

J.Carmack ID Software A.Carmack

J.Romero

DOOM

ПРОЖАТЬ

И НИКАКИХ ГВОЗДЕЙ?

POLICE

Quake vs

WarCraft II & Duke Nukem 3D











МАГАЗИН ИГРУШЕК
#6`1996
Над номером работали:
Игорь Исупов (гл. редактор), **Гамлет Маркарян** (дизайн, верстка), **Виктор Жижин** (дизайн обложки), **Светлана Биневская** (реклама)
Адрес редакции: 119517, Москва, а/я 9
Телефоны: (095) 232-2261, 232-2263
Факс: (095) 956-1938
E-mail: versh@online.ru
Fido: 2:5020/312.7
Учредитель: АО "Магазин игрушек"
Издатель: Издательский дом "Компьютерра"
Журнал зарегистрирован Комитетом РФ по печати, свидетельство № 013015
Подписной индекс: 72904

При создании обложки были использованы фотографии Holly Kuper (США) и рисунок Ивана Огородникова.

УПОМИНАЕМЫЕ В НОМЕРЕ ИГРЫ:

РЕКЛАМА В НОМЕРЕ:

FidoNet

Знаете ли вы, что такое FidoNet? Нет? И напрасно, потому что эта "штуковина", вполне возможно, в состоянии перевернуть вашу жизнь!

Итак, что же это такое — FidoNet? Это всемирная компьютерная сеть, довольно сильно развитая на всей территории бывшего СССР. Главное ее отличие от другой всемирной сети, Internet'а, состоит в том, что члены Fido никому ни за что не платят и, стало быть, пользуются сетью, как говорил один сказочный персонаж, безвозмездно, то есть даром. Сами фидошники называют свою сеть — сетью друзей, а разве с друзей можно брать деньги? Конечно же, нет! Таким образом, имея всего-навсего компьютер с модемом и желание стать полноправным членом сети, вы запросто можете приобщиться к FidoNet.

Возникает резонный вопрос, а зачем вам все это? Что дает членство в этой сети? Отвечаю без всякого пафоса: очень и очень многое.

Фидошник	член (пользователь) сети FidoNet.
Эхо-конференция	область, где происходит обсуждение тех или иных тематических вопросов.
Нода (он же "босс")	основной член FidoNet, имеющий право предоставлять доступ к сети.
Поинт	человек, который пользуется сетью через своего "босса".

Представьте себе, что у вас возник вопрос, *касающийся любой темы человеческого знания*, и вы хотите получить на него ответ. Что делать, кого спрашивать, чтобы получить более или менее объективную информацию, а не субъективные измышления? Естественно, можно поспрашивать у знакомых, но со сколькими из них вы сможете встретиться, скольких застать дома? От силы — десяток человек. Совсем другое дело, если вы фидошник и имеете доступ к сети.

Все что вам надо — написать в определенную тематическую эхоконференцию, и можете быть абсолютно уверены, что через пару дней вам ответит масса людей! Каким образом это возможно? Все очень просто! Дело в том, что в бывшем Союзе на сегодня насчитывается около 40 тысяч пользователей FidoNet, из них в Москве проживает почти 10 тысяч человек. Каждую эхоконференцию читают от 200 до 1000 человек, так что с вашим вопросом познакомятся многие сотни людей, и, естественно, среди них будут те, что сумеют ответить.

Но вся прелесть FidoNet'а не в том, что вы можете закидывать всех своими вопросами, а прежде всего в том, что вы получаете уникальную возможность одновременно общаться с таким огромным количеством людей! Если в реальной жизни практически невозможно собрать вместе не то что 100, но и 20-30 человек, и поговорить о чем-либо, да так, чтобы каждый слышал каждого, то для FidoNet'а это не проблема! Напишите, и в беседу включатся десятки, а порой и сотни людей.

Вы можете подумать: ну, а какая польза от Fido игроману? Самая прямая: в FidoNet'е существует масса эхоконференций, на которых обсуждают именно игры и только игры, а также все, что с ними связано. Скажем, возникла у вас проблема с запуском какой-то игры, или вы просто не можете в чем-то разобраться... А может, вы хотите поделиться с кем-нибудь своим уникальным игровым опытом? Или у вас есть желание обменяться игрой, узнать все подробности о намечающемся выпуске той или иной игрушки? В конце концов так иной раз хочется найти партнера для игры по модему!.. Имея доступ к FidoNet, все это не составляет никаких проблем. Только напишите. Правда, удобно?

Но ведь, как уже говорилось, вы можете не только задавать свои вопросы огромному количеству людей, но и принимать участие в обсуждении каких-либо игр, черпать знания из коллективного опыта, да и просто отлично проводить время, общаясь с друзьями. Что может быть лучше? И еще одно. FidoNet обширен, поэтому совершенно не важно, в какой части России или СНГ вы живете. Практически в любом российском городе есть фидошники, и, следовательно, вы всегда можете к ним присоединиться.

Следующий вопрос: как это сделать? Всех членов FidoNet'а условно можно разделить на нод (это основные члены сети) и поинтов, то есть людей, которые получают почту через своих "боссов" (тех же нод). Таким образом, схематично процесс вступления в Fido выглядит так: вам необходимо найти nodelist (перечень всех нод) и по нему выбрать в своем городе такого фидошника, с которым у вас, предположительно, будет хорошая связь (скажем, он находится с вами на одной АТС); после чего вам надо договориться с ним о получении поинтового адреса, что даст вам возможность "тянуть" с ноды все интересующие вас эхи и личную почту. Всё, теперь вы фидошник!

Как происходит связь? В определенное время (как правило ночью) вам придется оставлять свой компьютер включенным, чтобы с помощью специального программного обеспечения он мог дозвониться до "босса" и забрать с его машины все, что будет адресовано именно вам. Можете не опасаться и спать спокойно — процесс пойдет без вашего участия. И уже утром вы сможете читать пришедшую за ночь почту!

А теперь несколько соображений, так сказать, практического плана.

Основной контингент российского FidoNet'а составляют люди 17-25 лет. Поэтому, как мне кажется, 10-15-летним читателям "Магазина Игрушек" лучше пока повременить со вступлением в эту сеть. Почему? Во-первых, пользователь Fido обязан разбираться в относительно сложных настройках "софта". Кроме того, от вас потребуется выполнение определенных правил, на вас будут возложены некоторые обязанности. Так, любой член сети должен забирать свою почту — обычно не реже, чем раз в два дня. Но самое главное состоит в том, что эхоконференции, в которых вы будете общаться с другими людьми, имеют свои, порой очень строгие правила, за несоблюдение которых следуют санкции — отключение от конференции.

Если вы заинтересовались всем вышесказанным, но не знаете, где взять nodelist (список фидошников, у которых можно получить адрес), можно поступить следующим образом:

1. Позвонить модемом в Москву на узел FidoNet'а 2:5020/718 по телефону (095) 457-3289 — СТРОГО! — с 23:30 до 09:00, где вам предоставят интересующий вас список. Слово на FREQ — POINT. (Для FREQ (сокр. от англ. File Request) вам потребуется любой мэйлер, к примеру T-MAIL.)

2. Если у вас нет связи с этим телефоном, пишите нам в редакцию, сделав на конверте пометку "FidoNet" и не забыв вложить в послание конверт с вашим обратным адресом и наклеенной почтовой маркой. Да! Обязательно укажите город, в котором живете, и номер вашего телефона.

И последнее. Найдя нод-лист и обращаясь по одному из указанных там телефонов, помните, что человек, у которого вы хотите получить сетевой адрес, вовсе не обязан вам его предоставлять, так что вы можете лишь вежливо попросить. Получив отказ — такое может быть, если у "босса" уже слишком много поинтов (все они пользуются временем и компьютером своей ноды), — не расстраивайтесь и смело звоните по другому телефону из списка.

Наконец, после согласия ноды дать вам сетевой адрес придется повозиться с настройкой соответствующего ПО, которое можно получить у того же "босса"...

— *Петр Давыдов*

От редакции: тем, кто уже является пользователем FidoNet, с удовольствием сообщаем, что "Магазин Игрушек" тоже приобщился к этой сети. Вот наш фидошный адрес, с чьей помощью мы по мере сил будем общаться с читателями: 2:5020/312.7 .

Некоторые эхоконференции российского FidoNet'а:

PVT.EXCH.BLACK.LOG	— списки недобросовестных фирм
PVT.EXCH.PRICELIST	— цены различных компьютерных фирм
MO.SOFTEXCHANGE	— поиск нужного "софта"
MO.TV	— обсуждение ТВ и программ
MO.JOB	— поиск работы в Москве
SU.GAME	— эха по играм
SU.GAME.NEWS	— обсуждение игровых новинок
SU.GAME.SOL	— поиск солюшенов к играм
SU.GAME.STRATEGY	— эха по стратегическим играм
SU.HARDW.PC.CPU	— обсуждение процессоров
SU.HARDW.PC.SOUND	— обсуждение звуковых карт
SU.HARDW.PC.VIDEO	— обсуждение видеокарт
SU.POL	— разговоры о политике
SU.CHESS	— все о шахматах
SU.BOOKS	— обсуждение книг
SU.MUSIC	— все о музыке
RU.UFO	— все об инопланетной жизни
RU.PSYCHOLOGY	— все о психологии
RU.INTERNET	— все об Internet'е
RU.ENGLISH	— эха для изучающих английский
RU.PHOTO	— все о фотографии
RU.BEATLE.CLUB	— эха любителей Beatles

MULTI-PLAYER:

шаг вперед или два назад?

Александр Вершинин

Очень долгое время индустрия компьютерных (PC) игр строилась исключительно на алгоритме "человек vs компьютер", в силу чего линия игр для персоналок получила абсолютно уникальное развитие, разительно отличающееся от того, что происходило на консолях (приставках). Если на PC программисты изобретали и совершенствовали AI (искусственный интеллект), дабы оказать достойное сопротивление напору живого юзера, то на других игровых платформах почетное первое место по популярности почти всегда занимали исключительно аркадные игрушки, особенно те, что поддерживали не одного, а двух игроков. Второе, кстати сказать, легко объяснимо с точки зрения психологии: что может быть лучше, чем подать руку (или подставить ногу) лучшему другу в тяжелой игровой ситуации!

Безусловно, задача создания AI, которую взвалили на себя разработчики игрового "софта" для PC, куда более сложна, нежели лежащее на поверхности решение "стравить" у одного экрана двух игроманов. Для того чтобы компьютер стал достойным, а значит, интересным соперником, необходимо наделить машину не конечным набором трюков для их случайного применения, надо заставить железку "думать", то есть приспосабливаться к игроку — к примеру анализировать его тактику и находить в ней уязвимые места.



Разработок на эту тему много — проблему создания "разумного" AI изучают не только во многих институтах и университетах, но и в "игрушечных" фирмах. Не удивляйтесь: чтобы игра затягивала, PC должен уметь не только сопротивляться, но и побеждать человека (хоть иногда), совершив что-нибудь нерядовое с точки зрения обычной человеческой логики. Таким образом, пока компьютер оставался "персональным" в полном смысле этого слова, и пользователь был с ним один на один, программистам приходилось напрягать мозги и писать новые алгоритмы. От дальнейших мыслительных потуг их спасли сети и Internet.

Бурно развивающаяся всемирная информационная сеть, конечно же, затронула и игровую индустрию. Люди наконец получили великолепную возможность соревноваться друг с другом, поскольку компьютер все равно всегда оставался аутсайдером в противоборстве "человек — машина". К тому же удовольствие от выигрыша у "тупой железяки" попросту не сравнимо с удовлетворением от победы над братьями по разуму. DOOM и WarCraft держатся в первых строках чартов популярности по всему миру только потому, что они реализуют очень привлекательный для людей виртуальный мир, где игроки могут выступать друг против друга или вместе против компьютера. Большинство современных игр уже сейчас поддерживает сетевые протоколы для коллективной игры в локальной сети.

Но если в сети может играть какое-то разумно ограниченное количество людей (от 2 до 20), то сколько пользователей может обеспечить "Интеpнет"? Представить нетрудно. Последним достижением сторонников multiplayer'а стали интернетовские игровые серверы — такие, как Total Entertainment Net (TEN) и почти готовая battle.net. Идея весьма проста: покупая программный продукт (например Duke Nukem 3D), пользователь получает пакет доступа к сети TEN и, используя "Интернет", может в любое время играть с людьми со всего света. Кроме Duke'а TEN позволит вам играть в Terminal Velocity, WarCraft, Heretic.

Что касается battle.net, то это персональный проект фирмы Blizzard. Сеть готовится специально для новых игрушек — Diablo и Starcraft. Starcraft является логическим преемником WarCraft'а — с ним все ясно. А вот Diablo, информация о которой проходила в наших новостях, станет первой multiplayer RPG. Текстовые сетевые RPG существуют уже давно, но впервые игра будет снабжена такой великолепной графикой, созданной кудесниками из Blizzard. Идея уже получила огласку, и теперь стоит ожидать, что online-игры посыплются как из рога изобилия (Так, уже готова "бета" известной RPG Darksun 3. Но... спешу огорчить игроманов: эта версия только online!)

Как к этому относиться? Плохо это или хорошо? На первый взгляд, хорошо. Точнее, нормально. Но если попытаться заглянуть чуточку вперед, то можно легко себе представить, что игровые программы перестанут быть испытанием на прочность машинного алгоритма человеком. Игра может превратиться в своеобразную линк-программу, позволяющую резвиться одновременно множеству пользователей, но не содержащую ни грана умелого компьютерного AI. И когда, наконец, игрокам наскучат бесконечные сетевые междусобойчики и они отключатся от нее, окажется, что IQ-уровень всех алгоритмов снова находится на уровне плинтуса или сапожного голенища. И будет очень обидно, если такая самобытная вещь, как PC, превратится в обыкновенную туповатую приставку (правда, с великолепной графикой и звуком).

Не верите в подобную перспективу? И зря. Вот вам пример: WarCraft vs Warhammer: Shadow of the Horned Rat. Признаюсь, я являюсь законченным обожателем WarCraft'а и преклоняюсь перед его создателями. Игра обладает непревзойденной графикой, звуком, сюжетом. Но как таковой тактики в ней нет абсолютно! Все, что необходимо сделать, это построить базу, накопить побольше ресурсов и сил, а затем всем скопом прокатиться по врагу — и дело в шляпе! В Warhammer'е все иначе. Имеет огромное значение расположение войск, план атаки и защиты и прочее, прочее, прочее... Но вот результат: в Warhammer играют немногие — те, кому интересен собственно процесс поиска боевой тактики, WarCraft же был и остается "хитом всех времен и народов". Вы скажете: игры разнятся принципиально, и поэтому... Согласен. Разница в том, что в одном случае мы имеем умный AI, в другом — великолепный multiplayer-режим. Что предпочтительней?

Не знаю, не знаю. Но лично мне давно уже надоело наблюдать, как огромные армии компьютера скапливаются в кучу и не могут прикончить "живого" соперника только из-за того, что не в силах обойти речку между лагерями противника...

Материалы рубрики подготовлены ***Александром Вершининым, Алексеем Сапковым и Александром Ежиным****, выходившими на связь с Internet через московский узел компании "Совам Телепорт" (проект "Россия-Он-Лайн")*

Sierra начинает и, как обычно, выигрывает

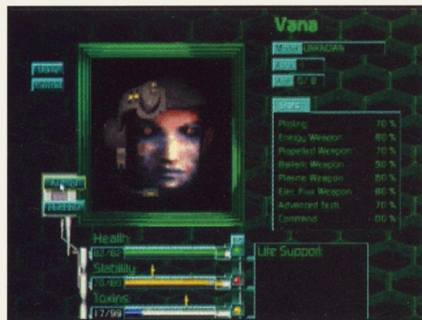
Скупая всех и вся, компания Sierra полна решимости безраздельно завоевать рынок компьютерных игр и стать этаким игрушечным Microsoft'ом. Нет, нет, мы не шутим: совсем недавно Sierra пополнила коллекцию "дочерних" фирм еще несколькими экземплярами, среди которых выделяются: Impressions, известная своими стратегическими играми (самый яркий пример — Caesar 2), Sublogic, специализирующаяся на авиасимуляторах, и создатель Nascar и Indycar компания Papyrus. Легко понять, что, обладая таким солидным арсеналом, можно штурмовать любые высоты и бивать любых конкурентов. И новые проекты не заставили себя ждать.

Мичуринским путем

В игре Cyberstorm, которая должна появиться в Москве в конце июня — начале июля, Sierra пробует свои силы в роли дедушки Мичурина, а именно в скрещивании игровых жанров: стратегии типа Fantasy General и симулятора боевых HERC-роботов из серии MechWarrior. Что самое удивительное, так это то, что получившийся "мутант" весьма привлекателен.

Вот сюжет Cyberstorm: играющий начинает свою карьеру в качестве "зеленого" пилота, которого нанимает корпорация UNItech для освоения новых планетных систем и (как же без мордобоя!) уничтожения мешающейся механической расы Cybrids. Последнее, правда, выглядит несколько необычно, поскольку в традиционный сюжет бестселлера MechWarrior были внесены некоторые поправки: игрок ведет войну с помощью спроектированных и "обученных" лично им командиров, Bioderms, которые управляют боевыми роботами HERC.

Примечательно, что, создавая своих солдатиков (суть биороботов), играющий имеет доступ к ДНК самых выдающихся людей мира, а потому может наделять подопечных сонмом способностей и качеств. Чем выше ранг игрока, тем более навороченное "сырье" он имеет под рукой. Раненых пилотов можно лечить в госпитале, а в случае чего их можно отправить обратно в "чан"! Всего в Cyberstorm несколько видов роботов и набор довольно разнообразных миссий (разведка, ведение боевых действий, добыча ресурсов). В режиме боевой кампании играющий создает флот HERC'ов и легионы Bioderm'ов, растет в "чине" и получает новое вооружение. В случае multiplayer-игры пользователи имеют возможность соревноваться либо по модему, либо по сети. Техминимум, запрашиваемый игрой: 486/66, 8 Мбайт RAM и Windows 95.





Krondor превращается в Antara

Не можем удержаться, чтобы не выделить эту игрушку среди прочих. Свершилось то, о чем так долго мечтали RPG'шники (думеры отдыхают), — в настоящее время ведутся работы над Betrayal in Antara (Betrayal at Krondor 2).

Первая часть игры, датированная 1993 годом,

увы, заслуженной известности в свое время не получила. Коммерческий успех пришел к Betrayal at Krondor, являющейся классической РПГ, сравнительно недавно, после выпуска игры на CD-ROM. Но к этому времени неосмотрительные менеджеры "Сьерры" уже успели испортить отношения с автором книжного бестселлера о Krondor'е "RiftWar". Незаслуженно обиженный, г-н Feist обратился в 7th Level, где его приняли с распростертыми объятьями и привлекли к работе над новым проектом "Return to Krondor". Но об этом позже.



В итоге, получилось, что Sierra, имея на руках великолепную игру, фанаты которой умоляли о продолжении, не обладала ни малейшими правами на использование хитового материала о Krondor'е. Выход был найден: Krondor срочно переименовали в Antara!

Первой задачей нового руководителя проекта Peter Sarrett'а было создать аналог Riftwar, состоящий как бы из последовательности мини-квестов, завязанных на общем сюжете. Как и в предыдущей игре, вы не сможéте управлять лишь одним полюбившимся персонажем. В распоряжении играющего будет находиться постоянно меняющаяся команда героев, среди коих молодой рыбак с задатками мага (!), охотница-амазонка и прочая, прочая, прочая. Одной из причин успеха Betrayal at Krondor был великолепно продуманный интерфейс, от которого, естественно, и не собираются отказываться. Его лишь переделают в SVGA и оснастят качественным CD-звуком.

Бесспорно, грядут и серьезные новшества. Будет улучшена система магии, много больше станет заклинаний, а новые знания можно будет приобретать у спутников и прохожих. Что еще? Помнится, в Krondor'е была реализована едва ли не лучшая среди современных РПГ система битв. К счастью, никто не посмел поднять руку на старую идею, и более того — она будет усовершенствована: так, в бою играющему будет предоставлен больший выбор атак. Дабы поддерживать интерес к игре в вечнозеленом состоянии, авторы ограничили количество уровней, приобретаемых персонажем за одну "главу" (часть игры). А это значит, что опытный юзер больше не сможет, натренировав героев на "слабачках" из первой главы, валить позже остальных врагов мизинцем левой ноги. Нет, победы в драках будут даваться с превеликим трудом на протяжении всего квеста.

В общем, учитывая обещанные изменения в "ядре" игры, Betrayal in Antara просто обречена на успех.

Человек бегущий

К моменту подписания номера в печать этот триллер наверняка уже будет в продаже. На этот раз героем игры будет не космический мусорщик, не полицейский и даже не большой ценитель "клубнички" Ларри. Ключевой фигурой этой interactive movie является некто Макс, бизнесмен и... знатный бегун. Бег? какой бег? Не спешите делать удивленное лицо: в нем вся суть!



На протяжении всей игры бедолага Макс находится в бегах: он скрывается от полиции, от мафии, от прочих простых и сложных американских граждан... Сюжет боевика стандартен. Герой попадает в нежелательное место в крайне неудобное время: он становится свидетелем убийства. Именно за это его и преследует косматый наемный киллер, вкупе с которым, по утверждениям авторов, носится еще толпа персонажей. Демонстрационная версия Urban Runner'а, склеенная из роликов полной игры, предоставляет такую информацию: герою придется БЕГАТЬ, прыгать, соблазнять, рисковать, паниковать, стрелять, следить и, возможно, умирать.



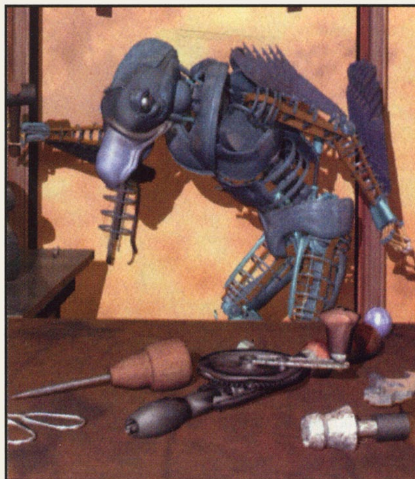
К сожалению, это все, что Sierra пожелала сообщить страждущим пользователям. Продюсер проекта Muriel Tramis добавила совсем немного: "Я хотела создать триллер, напичканный погонями, ловушками, похищениями и анонимными телефонными звонками. Герои преодолеют массу препятствий, испытают горе, разочарование, ярость, ощутят любовь и ненависть..."

Ваш черный человек

Мостом в иную, чуждую человеку реальность становится старый маяк из нового сюрреалистического квеста от Sierra, который по странному стечению обстоятельств получил название "Lighthouse". Аманда, дочь главного героя игры доктора Крика, похищается странным черным субъектом, удравшим с нею прямиком в параллельную реальность. Через портал, который оставил похититель, герой попадает в мрачный мир, контролируемый неким Темным Существом.



Как водится, блуждающий по потусторонью игрок должен решить кучу головоломок и задачек, а также встретить на пути сумасшедших обитателей Неведомого. Трехмерная (3-D) обстановка потустороронья (здания, сооружения, механизмы) пропитана настроением, которое мгновенно передается играющему и напоминает самые замечательные произведения Жюля Верна и Герберта Уэллса.



Анимационные вставки и сами персонажи любовно сработаны в Alias Power Animator и 3-D Studio проверенной командой программистов и художников "Сьерры", делавших в частности SQ 6. Говоря о завершении проекта, в Sierra называют июнь-июль нынешнего года. Кроме того, утверждают, что игра будет идти не только под Win 95, но и под старой доброй Win 3.1.

Однажды на Аризонщине

Почувствовав на себе, что значит проснуться знаменитыми, авторы игры Shivers снова засели за работу, а значит — не за горами продолжение этого замечательного приключения. На этот раз жутковатые события будут происходить не в старом загадочном музее, а в забытом богом и людьми городке Cyclone, что на Аризонщине. Герой игры, отправившийся в Cyclone, чтобы встретиться с друзьями, не обнаруживает на месте не только их, но и всех жителей города. В поисках ключа к сей тайне вам придется расшифровывать скрытые сообщения в видеоклипах (!), биться над множеством чисто городских секретов и даже общаться с Kachinas, духами-посланниками индейцев Пуэбло. Наконец, вам выпадет "счастье" узнать, кто такой Darkcloud. Примите наши искренние соболезнования...

Пиф-паф

Недавно Sierra поручила нескольким счастливчикам из разных регионов США оценить свое новое творение Hunter-Hunted, крутую стрелялку для одного или двух игроков. Из-за чего такой шум? И впрямь, восторгаться пока рано, но заметим при этом, что игра обладает невероятно быстрой графикой, анимациями motion capture и смоделированными на Silicon Graphics трехмерными персонажами. К сожалению, мы, простые смертные, сможем насладиться упомянутыми здесь удовольствиями только в декабре 1996 года. Да и то — в лучшем случае, если тестеры и издатель поспешат.



...и бац-бац

Sierra любит щегольнуть тем, что ей претят рамки давно известных жанров, отличиться в которых почти невозможно. Но все-таки, решив выковать "хит сезона", компания взялась за весьма неблагодарное дело — CyberGladiators, игрушку типа... Mortal Kombat.

Но "Сьерра" верна себе, а потому, по слухам, игра обещает стать откровением "рукотворного" жанра. Как вам, к примеру, создание "на лету" собственных специальных ударов? Не правда ли, мысль неплохая? Еще пара-тройка новаций, и Sierra сможет убедить детишек не трясти свои копилки до Рождества 1996-го...

В порядке обмена технологиями...

Bulbs думают, что вы всего лишь обычный робот, доставленный на их родную планету в порядке обмена технологиями с Землей. Они еще не знают, что вы, являясь одним из лучших агентов земной разведки, добровольно заключили свое сознание в эту кучу металлолома и силикона.



Сможете ли вы раскрыть их секреты, пока они не раскроют вас? Игрушка Cloak: The Naked Mind позволит вам еще лучшее, еще глубжее, еще шире познакомиться с жизнью внеземной цивилизации. Правда, с этим придется подождать до следующего года.

Война и мир

Неприметная игрушка Lords of the Realm както незаметно, тихой сапой набрала в прошлом го-



ду порядочное количество высоких наград. Поэтому нет ничего удивительного в том, что продолжение следует.

Lords of the Realm 2 будет обладать быстрым SVGA engine'ом и более качественными анимационными вставками. Кроме того, игра станет более динамичной, с частыми битвами и осадами замков. Играющие будут иметь возможность заключать соглашения, пакты, торговать друг с другом и, разумеется, обмениваться нешуточными угрозами. В общем, "Война и мир" в пересказе Sierra On-Line. Только что без г-на Безухова.

Осовременившаяся Novalogic

С окончанием работ над новым графическим engine'ом Voxel Space 2 компания Novalogic сразу же запланировала целый ряд sequel'ов своих наиболее известных симуляторов. Armored Fist 2 — M1A2 Abrams — одна из тех игр, что только выиграют от нового engine'а. Первая версия игры, которая использовала Voxel Space, страдала от слишком крупной (и грубой) "пикселизации" — как ландшафта, так и самих моделей танков. В отличие от своего предтечи Voxel Space 2 использует наложение текстур на векторные модели вместо bitmap'ов. Сей факт значительно улучшает четкость изображения объектов. Как и все продукты от Novalogic, Armored Fist 2 будет предоставлять возможность игры по модему, сети и "сериальному" кабелю RS-232.

Следующей, впрочем, закономерной жертвой VS 2 стала игра Comanche 3. Как уже упоминалось, engine позволяет видеть объекты не с фиксированного угла зрения, а практически под любым углом. Правда, второй Voxel Space весьма требователен к "железу": на 486/66 он пойдет лишь при полностью "минимизированной" графике. Авторы, как водится, рекомендуют Pentium 133. Multiplayer-режим позволит игрокам летать как в совместных миссиях, так и противоборствовать.

DOOM: неужели это все?!

Все кончено. Запасы вояк-мутантов, бестий из ада и прочей нечисти истощились. Все, что смог наскрести вражий предводитель (а по совместительству глава id Software), это два новых эпизода по 32 уровня в каждом.

The Plutonia Experiment. Усилиями ученых всея Земли шесть межпространственных порталов между нашей планетой и Адом были-таки закрыты. Но, как обычно, нашелся еще один, послед-



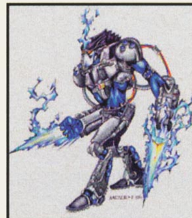
ний. Хозяин замученного кролика (или все-таки зайчика? кто бы ответил!) должен пробиться к дверям телепортера и, победив демона-охранника, закрыть портал навсегда.

Evilution. Вдали от Земли, на одной из лун Юпитера, UAC основала собственную экспериментальную лабораторию. Корабль, который был ошибочно принят за транспорт, оказался доверху набит кровожадными монстрами. Экипаж станции погибает в муках. Теперь несчастный кролик может быть забыт: нужно мстить за весь поруганный персонал базы!

FINAL DOOM. Как уверяет издатель (естественно, GTI), игра ожидается весной. Но... братцы, весна кончилась, а любимого всё нет! А мы ведь его даже по походке узнаём...

Орки в... космосе

Не пугайтесь, Blizzard не собирается делать из своих любимых героев космонавтов. Зато люди, достигнув вершин в космическо-полетном ремесле, постепенно расселились все дальше и дальше от родной Земли. Беда только в том, что ничего не подозревающие homo sapiens подобрались слишком близко к территории их могущественных соседей — Zurg и Protoss. Каждая из рас обладает уникальными, присущими только ей способностями. Protoss наделены телепатическим даром, а вся технология Zurg имеет биологическую основу и является частью самих аборигенов.





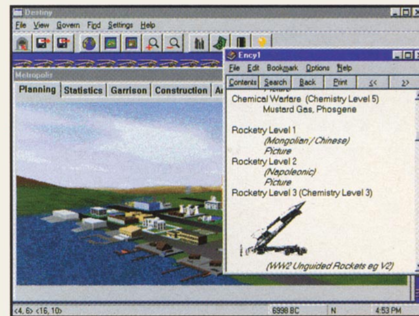
Ну, а называется все это Starcraft, космическая real-time-стратегия, моделирующая схватку трех рас, борющихся за доминирование во Вселенной. Став военным лидером одной из рас, вы должны добывать необходимые ресурсы, тренировать воинов, словом, делать все необходимое для победы в предстоящей схватке, будь это борьба за свободу или попытка захвата очередной галактики.

Фирма Blizzard, создатель Starcraft'а, гарантирует прекрасную SVGA-графику, великолепный звук и возможность игры по сети и модему.

I-Magic у руля

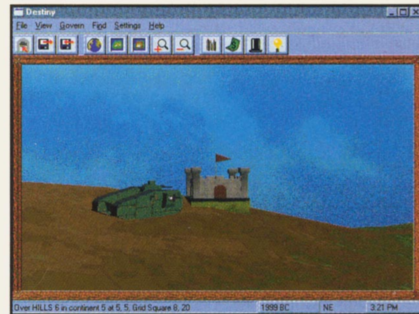
Civilization и SimCity сыграли немаловажную роль для популярности Destiny, новой игры, сотворенной в лабораториях Interactive Magic. Каким образом? Все просто: эти игры были своеобразными "университетами", готовящими игроков к финальному испытанию, имя которому — Destiny. Игрок вновь встанет у руля целой цивилизации и только от него зависит, сможет ли народ подняться из грязи каменного века в князи века космического. Вам решать, будет ли ваше племя вплоть до апокалипсиса собирать грибы и травы или станет самой могущественной расой на планете.

I-Magic утверждает, что, благодаря гениальному графическому engine'у, игрок сможет буквально "пойти в народ". В игре могут участвовать до восьми игроков, образуя альянсы или развязывая войны. Интересно, что пользователь будет иметь



возможность выбирать тот стиль игры, который ему больше всего нравится: по ходам или в реальном времени (!). Играя против соперников за homo sapiens, вы сможете принимать участие в дипломатических переговорах сразу между всеми соревнующимися — это настоящий chat-режим (!). Заикаться о победе можно будет, завоевав весь мир либо став самой развитой цивилизацией планеты.

Достаточно ли будет всех этих новшеств для



покорения вершины "лучшая стратегия года", покажет только полная версия игры. Системные требования Destiny: 486/66, 8 Мбайт RAM, 2-скоростной CD-ROM, SVGA, Win 95.

LucasArts и Дикий Запад

Вдохновленная вестернами шестидесятых годов, компания создает игру Outlaws, базирующуюся именно на основе этих незамысловатых ковбойских историй. Обуреваемый жаждой мести, в городе появляется смельчак-одиночка, бросающий вызов барону-грабителю и его вооруженной до зубов шайке.



Любопытство — это порок!

Поучительный сюжет Voyeur 2 от Philips Media Games — убедительное тому доказательство. На этот раз игрок подглядывает за Elizabeth Duran, шефом биомедицинского института (!), который достался ей после внезапной смерти ее делового партнера и любовника доктора Cussler'а. Но, возглавив институт, леди быстро обнаруживает, что

семья погибшего ничуть не довольна сложившейся ситуацией, а потому надобно исхитриться и обнаружить наемного убийцу прежде, чем он сделает из докторши симпатичный надгробный памятник. Вот тут-то и наступает ваша очередь: являясь сторонним наблюдателем, следящим за семейкой с помощью современной оптики и электроники, вы должны набрать достаточно улик для отправки преступника в места "не столь отдаленные".

В отличие от стандартных квестов дизайн игры предельно прост и не предусматривает ни "спасения" игры, ни собирания всевозможных вещичек в бездонный карман. Таким образом, Voyeur 2 ближе к телевизионным детективам, позволяющим ставить в сюжете точку с окончанием сбора необходимых улик. Игрушка придерживается негласного минимального стандарта: 486/66, 8 Мбайт RAM, 2-скоростной CD-ROM.

Монстр-симулятор имени Билла Гейтса

Вы когда-нибудь видели гонки на автомобилях-монстрах? А может, даже желали принять в них участие? Microsoft предоставляет вам шанс в Monster Truck Rally. В сборе самые известные "милашки": Big Foot, Snake Bite, Gravedigger и пр. При этом все машины — копии реально существующих автомобилей.

Microsoft, которая долгое время специализировалась исключительно на Flight Simulator, уверяет, что все автомобили будут обладать реальным и "физически правильным" поведением на трассе, включая зубодробительный режим "четыре-на-четыре" (как это характерно для Microsoft!). Игроки смогут соревноваться с компьютером и друг с другом по сети и модему на всевозможных трассах — как на открытом воздухе, так и на стадионах. Производитель предполагает выпустить игру в октябре нынешнего года и даже уже назначил ее розничную цену — 44,95 доллара.

Есть и еще одна "форточная" новость. Microsoft, скооперировавшись с WizardWorks, готовит дополнительные миссии к Fury3. Новый партнер компании Гейтса незадолго до этого выпустил оболочку к DOOM'у (D!Zone) и менять своих привычек ради рафинированной Microsoft не собирается. F!Zone содержит три новых "с иголочки" планеты и девять объемных уровней Fury3. Пользователей же, скорее всего, заинтересуют не столько новые этапы игрушки, сколько редактор Fury3, входящий в пакет F!Zone и позволяющий легко изменять трехмерные ландшафты, украшая их любой текстурой из большой базы данных. Кроме того, наиболее увлеченные смогут создавать новых врагов, бонусы и power-up'ы.

Вести из мира чистогана

Увы, было время, когда серьезные бизнес-симуляторы находились едва ли не в загоне. Ошибка была исправлена с выходом Capitalism'а, который, впрочем, лишь ненамного обогнал фирму Tsunami с ее проектом Free Enterprises. Почему мы в этом уверены? Все просто: мы доверяем мнению экспертов, которые в один голос твердят, что это будет хит, поскольку игра продумана буквально до мелочей.

Игрок начинает собственный бизнес в одном из полусотни городов США, каждый из которых имеет присущие только ему особенности и готов предоставить начинающему все прелести конкуренции. Далее следует мучительный сбор денег, за ним — аренда помещения, набор сотрудников и даже выбор мебели и рабочего оборудования... Любопытно, что каждый (!) из нанятых работников обладает личными качествами: вплоть до пристрастия к... наркотикам или любви к черному кофе. Кстати, потребление избыточного количества кофе во время службы приведет к увеличению нетрудовых перерывов и, следовательно, к уменьшению рабочего времени... Мы же говорим: учтено все!

Virgin дает угля

Очень шустрая, а главная не вяжущая веников компания Virgin, которую и прежде нельзя было обвинить в малой активности, к лету, похоже, вошла в эклипс и готова обрушить на наши забубенные головы целый пакет новых игрушек.

Догнать и прочитать!

Игра Circle of Blood, выпуск которой намечен на август. Американец Джордж Стоббард, сидючи в парижском кафе (любят же янки Париж! — см. игру Time Gate) и думая о чем-то своем, вдруг замечает, что



спокойно игравший до того на аккордеоне клоун пулей вылетает на улицу и исчезает с глаз долой. Вскоре выясняется, что перед этим музыкант убил и ограбил человека, владевшего каким-то исключительно ценным средневековым манускриптом...

Вот так вы и оказываетесь затянутым в интригу, поскольку Джордж Стоббард и играющий — суть одно и то же. Вы должны разыскать убийцу и прочитать древний манускрипт, написанный рыцарями-тамплиерами.

Вся игра нарисована от руки в стиле классического американского анимационного кино, а сюжет чем-то напоминает вязь событий в сериале о приключениях Индианы Джонса.

Немного порока

Были ли вы когда-нибудь в казино? Да не в каком-нибудь зачуханном московском, а в славном городе Лас-Вегасе? Нет? Другого ответа мы и не ждали. Но не отчаивайтесь, с выходом в августе игры



Golden Nugget у вас появится возможность виртуально посетить одноименное черырехзвездочное казино, существующее в действительности в вышеупомянутом центре вселенского игорного порока.



В вашем распоряжении — почти полтора десятка различных азартных игр (Блэк Джек, покер, рулетка, кости...); вы сможете сразиться в мини-баккара, "Денежное Колесо", Кено, испытав на себе все прелести и строгости реальных правил данного фешенебельного заведения.

Игра будет занимать два CD, битком забитых трехмерной графикой, воссоздающей настоящий интерьер казино, и уймой видео (более часа), в котором снялся Адам Вест, игравший в свое время милашку Бэтмана. Понятно, что одним Вестом дело не обойдется: исследуя дом порока, вы будете иметь сомнительную честь общаться с кучей других персонажей.

Только для отважных

Если вы боитесь темноты, то вам наверняка не понравится игрушка Heart of Darkness, которая, как обещает Virgin, выйдет в октябре, ибо авторы рассчитывают только на храбрых девочек и мальчиков.



HoD — это аркада, сочетающая в себе интенсивный экшн и прекрасную трехмерную анимацию. Если говорить серьезно, мы не уверены, что игра будет настолько страшна, насколько ее малюют, но вот вам сюжет.

Превратившись на время в Энди, мальчонку в полном расцвете сил, вы должны пробраться в сердце тьмы (Heart of Darkness), чтобы сразиться там с ужасными демонами, неизвестно откуда выползшими. По дороге, естественно, придется разбираться с великим множеством гадов, некоторые из которых могут потом и воскреснуть. Короче, kill'em all, и точка.

Небесный танк

Сентябрь 1996-го, включить Scorched Planet и плакать. Потому что эпидемия создания леталок не обошла стороной и Virgin.

Идея, как всегда, примитивна — на оставшуюся в гордом одиночестве планету, заселенную людьми, наседают полчища монстров. Герой, способный спасти человечество от полного вымирания, тоже один как перст. Ну и что с того? Парня это нисколько не смущает, он (то есть вы, дружище читатель)



садится в летающую тачку, которая при желании может превращаться в танк, ползающий по земле, и отправляется гасить гадов...

Из технических новшеств разработчик обещает свежеиспеченный трехмерный engine с соответствующими трехмерными, а не спрайтовыми монстрами. Плюс — впечатляющую SVGA-графику. Вот только скриншоты что-то не радуют... С чего бы это?

Специально для истосковавшегося народа

Двумерные аркады "слева-направо", похоже, не собираются сходить на нет. Жанр этот традиционно пользуется народной любовью, и фирмы-разра-



ботчики, прекрасно об этом зная, продолжают клепать и клепать. Если же сии игрушки ко всему прочему еще и не совсем плоские, а их персонажи отсняты с видео или созданы с помощью систем трехмерной графики, как это сделано в намеченной к выходу в августе Rivers of Dawn, то они могут рассчитывать на самый серьезный успех.

Сюжет RoD вряд ли можно назвать оригинальным — скорее наоборот, а вот графическое исполнение игры, судя по имеющимся в нашем распоряжении экранам, будет очень даже ничего. В качестве воина-наемника вам придется пройти множество очень красивых уровней, населенных различными монстрами, и победить могущественных волшебников. Сделать это можно только в том случае, если вы не забываете собирать магические камни.

Голливудская солянка

Spot Goes To Hollywood. Нечто не совсем обычное. Почему? Да хотя бы потому, что героем этой игры, которая, возможно, появится в сентябре, является SPOT, что в переводе с английского может означать не только "пятно" (что тоже загадочно), но и, простите, "прыщ". В общем, "Пятно (Прыщ) идет в Голливуд". Представляете себе такую картину?

Создатели игрушки определяют ее жанр как "кинематографическое приключение". Оно и понятно — Голливуд все-таки. SPOT должен продраться через "Мишурный Город", а точнее — через кинематографический мир. На пути ему встретятся пира-



ты (уж не видео ли?), монстры и прочие негодяи, от которых ему придется избавляться. Ну и, конечно, предстоит разгадать множество загадок.

Самое интересное, что сюжет игры построен на перепевах множества знаменитых голливудских фильмов ("Индиана Джонс", "Чужие", "Звездные войны", "Дракула"...), использует все их жанровое разнообразие. Скажем, в Spot Goes To Hollywood есть уровень, где вы столкнетесь с героями вестернов, на другом этапе вашими оппонентами станут персонажи из фильмов ужасов.

Кстати сказать, эту аркаду никак не назовешь совсем уж тупой (слева направо), поскольку играющий будет лицезреть вид сверху и сбоку (изометрическая проекция). Все окружение создано как вручную, так и с применением систем трехмерной графики (например 3-D Studio).

Кто подставил художника Бланка?

Кто не помнит многочисленные опыты по "вживлению" мультипликационных героев в обычное видео или кино! Вот вам одно, но характерное имечко — кролик Роджер... Однако попыток вста-



вить живого персонажа в мультипликационно-компьютерное действо почти не было. Этот пробел в сентябре намеревается устранить Virgin, выпуская игру Toonstruck.

Сюжет игрушки заключается в том, что художник-мультипликатор Drew Blanc, которого играет Кристофер Ллойд, снимавшийся в "Назад в будущее", попадает в мультипликационный мир. А там назревает катастрофа — вот-вот разразится решающая битва между хорошими и плохими мультперсонажами, случись которая, вряд ли кто останется в живых. Задача художника — уладить конфликт.

Собственно игра будет состоять из большого числа головоломок, которые вам предстоит решить, исследуя виртуальный мир. А мир этот будет иметь весьма впечатляющие размеры: 75 тысяч кадров оригинальной анимации, 100 нарисованных от руки сцен, час "живого" видео...

По имени Смерть

Сквозь время и пространство лучшие бойцы всего мира пробирались на эту битву, где, по приказу самой Смерти, должны сойтись ангел и демон, колдун и warlord, робот и человек... Того, кто доберется до финала и одолеет старушку с косой, ждет самая дорогая награда — жизнь.



Такова новая игра от Virgin — Pray for Death, что должна появиться в продаже в июне—июле с.г. Играющему будут доступны десять героев, каждый из которых владеет уникальными, только ему одному известными спецприемами. Изображения бойцов прекрасно оцифрованы, анимация различных движений персонажа содержит более 430 кадров. Разработчики обещают дюжину полностью анимированных бэкграундов, обладающих эффектами прозрачности и отражения, а также весьма реалистичное звуковое оформление (это не считая 12-ти музыкальных аудиотреков).

Pray for Death предусматривает как обычные, один на один с компьютером (или другим живым игроком) драки, так и битвы в сети по типу "стенка на стенку".

Рысьи истории

Да-а... Чего только не придумают хитроумные создатели игрушек, изващаясь на тему космических и прочих баталий. Вот вам сюжетец совершенно отвязанный. Называется Interpose, а разрабатывается ком-



панией Webfoot Technologies исключительно под старую добрую ДОС.

Когда-то давным-давно, еще до динозавров, на планете Земля на острове Мадагаскар жило племя... рысей (это не обман зрения — именно рысей!). Так вот, эти рыси в отличие от своих реальных сородичей являлись вполне разумными и даже более цивилизованными, чем мы с вами, существами. Усатые и почти полосатые отстроили множество городов с развитой промышленностью, в силу чего их цивилизация прямо-таки благоденствовала. При этом рыси с особым тщанием заботились об окружающей среде, так как от ее состояния напрямую зависело их самочувствие. В общем, типичный звероводческий "Гринпис" имени "Не губите, мужики".

А еще рыси были подлинными пацифистами, и хоть оружия производилось вдоволь, использовать его никто никогда не предполагал (вы этому верите?).

Вот и мы не верим, потому что оружие им все-таки пригодилось, когда на Землю напали обитатели некоей планеты Дебола. Правда, не сами, а токмо силою выведенных в секретных лабораториях гуманоидов. Наша голубая старушка, видите ли, оказалась идеальным местом для проживания этих самых, извините за выражение, деболян. И началась жестокая война, и много рысей полегло, и злобных гуманоидов не меньше, но подлому завоеванию все же не бывать, поскольку вы, дорогой игрок, биясь за рысей, наверняка прижмете мерзких гу к ногтю.

Вот такой сюжетец!

А вообще-то игра представляет из себя леталку типа "убей всех гадов".

Трехмерный бой, покой нам только снится...

Игра Necrodome от Raven Software, могучая трехмерная футуристическая стрелялка-гонялка, обещающая немало повеселить геймеров всея планеты...

История такова. Рухнули старые политические режимы, вместе с ними ушел в небытие прежний образ жизни землян. Все изменилось, но в людях по-прежнему осталось желание соревноваться и чтить своих героев. В поисках все более жестоких и кровавых развлечений жители городов-государств нового мира напали на идею боев с помощью различных средств передвижения.



Сначала драки происходили на каком-нибудь поле — машина против машины (авто, кстати, можно будет покидать). Затем у этих соревнований появились спонсоры, которые построили специальные арены для групповых битв. При этом каждый город имел

ГРАН ПРИ 4-го МОСКОВСКОГО МЕЖДУНАРОДНОГО ФЕСТИВАЛЯ КОМПЬЮТЕРНОЙ ГРАФИКИ И АНИМАЦИИ "АНИГРАФ'96"

"За лучшую российскую компьютерную игру 1996 года"

ДИПЛОМ ЖУРНАЛА "МАГАЗИН ИГРУШЕК" (Издательский дом "КОМПЬЮТЕРРА")

"За лучшую российскую компьютерную игру 1996 года"

ПРИЗ ФЕСТИВАЛЯ "АНИГРАФ'96"

"За лучшую стратегическую игру"

ПРИЗ ЖУРНАЛА "PRO ИГРЫ"

"Прорыв года"

TOTAL CONTROL

СТРАТЕГИЯ

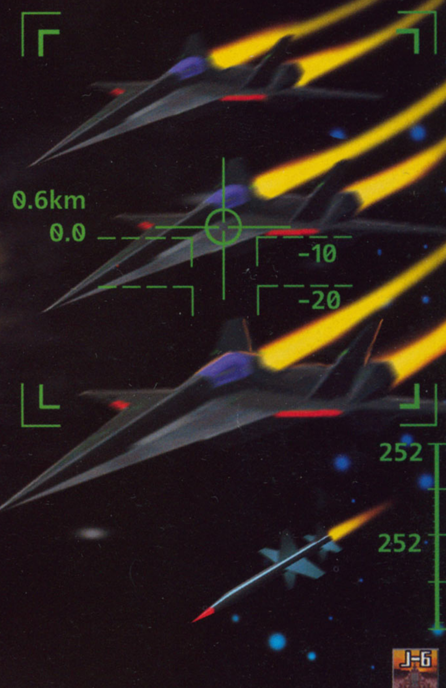


Start new game

Мощность огня

Скорострельность

Точность



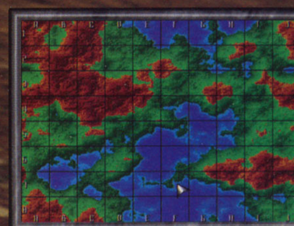


Тип робота
Hatchet

Маневр
Скорость
Броня
Размер

Технология Скор. работы







База I-7: Вражеский Locust уничтожен

- ПРИГЛАШАЮТСЯ РЕГИОНАЛЬНЫЕ ДИЛЕРЫ
- ГОРЯЧАЯ ЛИНИЯ
- ГИБКАЯ СИСТЕМА СКИДОК
- ПОДДЕРЖКА ПРОДАВЦОВ

Эксклюзивный дистрибьютор в Москве и Московской области
ЭЛЕКТРОТЕХНИЧЕСКОЕ ОБЩЕСТВО
Тел./факс
(095) 928 30 31
(095) 928 75 18

DOKA

103482, МОСКВА, ЗЕЛЕНОГРАД, корп. 360
Тел.(095) 536 4652, 536 4020, 536 4166
Факс (095) 536 5887
E-mail(Internet):root@dokadata.zgrad.su

свое собственное ристалище, но самым сложным и жестоким считалось Necrodome. Чтобы победить, следовало пройти все без исключения арены, начиная с самой легкой и кончая ужасной Necrodome, и путь этот назывался Circuit...

Вот такие веселые забавы ждут нас в новом мире. Нам остается добавить, что играть в Necrodome можно не только одному, но и с друзьями — по модему или сети. А требовать игра будет минимум Pentium 60 с Windows 95 или приставку Sony Playstation (одного "писюка" нынешним издателям мало, им еще и консоли надо ублажить)...

"Магазин Игрушек" и "Аниграф'96"

Прошедший в Москве в конце мая фестиваль компьютерной графики и анимации "Аниграф" по традиции не обошел своим вниманием и компьютерные игры. Так, второй год подряд работал "игровой городок", организатором которого на этот раз была известная московская компания "Бука". Функционировало и "игровое" жюри, ведавшее "раздачей слонов" лучшим российским разработчикам игровых программ. Но об этом чуть ниже, а сейчас в двух словах о наиболее интересных моментах игровой части Фестиваля.

Всеобщее любопытство, так во всяком случае показалось нашим представителям, вызвал стенд компании NetGames, хотя слово "стенд" здесь не слишком уместно. Прекрасные, если не сказать шикарные, экспозиции были у компаний "Дока" и "Бука", а на месте, отведенном NetGames, тихо и мирно, притулившись к компьютеру, сидел всего лишь один человек по имени Николай Скоков (да, да, это наш любимый автор Nick A. Skokov!), представлявший удивительную стратегическо-эрпэгэшную игру "собственноручной выделки" "Континент-2". Приятно, что большинство посетителей "городка", как говорится, не проходило мимо и живейшим образом реагировало на игрушку нашего "стратегического обозревателя".

Впрочем, не меньший интерес вызывал и проект компании "Бука" (группа разработчиков "Логос") под залихватским названием "Русская рулетка", о котором мы уже писали. Надеемся, в скором времени мы сможем предоставить вашему вниманию полноценную рецензию на "РР", работа над которой, по сообщениям авторов, вышла на финишную прямую (CD-версия "Рулетки" должна появиться уже в сентябре с.г.).

Открытием Фестиваля можно назвать и компанию "Зареалье", занимающуюся обучающими играми: уже готов очень милый продукт "Азбука" (о чем и для кого — ясно из названия), в ближайших планах разработчиков — обучалки "Физика", "Арифметика", "Геометрия", "Русский язык"...

Весьма своевременным решением, окончательно оформившимся на "Аниграфе", можно назвать и создание Клуба российских разработчиков игр, первыми участниками которого стали компании "Никита", Snowball (если помните, на их счету игра PIKE), Nival, K-Division (замечательный "Бипролекс"), "Дока", NetGames и авторы игры "Бермудский синдром", представленной в этом номере журнала.

А теперь о призах. Главный официальный приз (официальный — потому что были еще и неформальные награды, например от "МИ") достался — и презаслуженно — зеленоградской компании "Дока" за ее игру Total Control. Полагаем, никаких комментариев к этому решению не требуется — мы исчерпывающим образом выразили свое отношение к этому проекту в #2-3 за нынешний год.

Кроме того, жюри отметило следующие игры: PIKE от Snowball Interactive, которая вот-вот будет издана "Докой" (за лучший незавершенный проект), Stormfighter компании Maddox Games (за лучший симулятор, издатель — "Амбер"), "Вундеркинд+" компании "Никита"... Мы умышленно оборвали список — он обширен и, как ни странно, вмещает в себя *едва ли не все представленные на конкурс игры.* Что, понятное дело, некоторым образом обесценивает "игровые" результаты Фестиваля: наградить всех — возможно ли такое?

И еще пара замечаний по существу. Мягко говоря, довольно странно выглядит номинация "За лучший незавершенный проект". Как можно оценивать то, что еще не получило своей окончательной формы, является, так сказать, полуфабрикатом? Это раз. А два — это наше, сугубо магазинноигрушечное мнение по поводу "лучшего симулятора". Стоит ли награждать продукт только потому, что помимо него в настоящий момент других симуляторов в России нет (хотя это и нет так — есть ведь великолепный "Су-27")? Может быть, лучшей поддержкой таким проектам будет молчание о них?..

Короче говоря, конкурс российских игровых программ в том виде, в котором он проводился в этот раз, назвать удачным можно лишь с большущей натяжкой. Наверное, наши разработчики заслуживают чего-то другого. Какого? "Магазин Игрушек" предлагает всем заинтересованным сторонам — издающим компаниям, авторам игр, игровой прессе, вновь организованному Клубу разработчиков — начать консультации по этому вопросу — с тем чтобы в следующем году (а может, уже в конце нынешнего) иметь полноценный и самостоятельный конкурс.

Наконец, о себе, любимом, то есть о специальных призах нашего журнала, приуроченных к Фестивалю. "Лучшей игрой года", как показалось нашему жюри, стала игра компании "Дока" Total Control (и снова — no comments). Специальным дипломом "Выбор редакции" награждены авторы и издатели игры Sea Legends (российским издателем "Морских легенд" является фирма New Media Group). Ну, а лучшим компьютерным композитором на сегодня, по мнению редакции "МИ", является Николай Стукалин, автор аудиооформления к милейшей головоломке Flip-Flop московской компании Gamos, что также было отражено в дипломе "кисти" нашего дизайнера Гамлета Маркаряна и печати замечательной компании Lexmark, коей мы запоздало кланяемся в пояс.

Аниграф
ANIGRAPH

Games Magazine
МАГАЗИН
ИГРУШЕК

Главный редактор

Диплом

за ЛУЧШУЮ российскую
компьютерную ИГРУ
1996 года

Награждается компания "ДОКА",
разработчик и издатель компьютерной игры

TOTAL CONTROL

96

Mindscape: гонка за лидером

К числу игрушечных фирм, выставивших на прошедшей в мае выставке E3 невероятно большое количество новых продуктов, безусловно, относится и Mindscape. "Ассортимент" изделий этой компании стал очень широк — от стратегии до спортивных симуляторов.

Космический спецназ

Продолжая удачную серию Warhammer, Mindscape представляет Warhammer 40000: Dark Crusaders. Игра делается в сотрудничестве с командой Games Workshop, помогавшей, кстати, и в создании предыдущего Warhammer'а. В отличие от своего "стратегического" предшественника новый проект будет стрелялкой в стиле Space Hulk от Electronic Arts. Играющий, будучи в роли командира элитного отряда космического спецназа Dark Angels, распоряжается своими подчиненными, направляя их действия и определяя цели каждого из них. Сюжет разделен на четыре кампании, различные по сложности, целям и методам борьбы с вражьей силой. Требования игры полностью соответствуют уже установившемуся "нижнему пределу": 486/66, 8 Мбайт RAM, SVGA, SoundBlaster, DOS 5.0.



Купцы будущего

В 26-м столетии человечество наконец достигло звезд, открыв тем самым новую страницу в своей истории. Однако ничто так и не изменило людской стяжательской природы: "заколотить" деньги по-прежнему является единственной жизненной целью очень многих землян. Одним словом, друзья, добро пожаловать в мир Startrader: The game of Commerce and Conquest. Цель играющего — выжить и преуспеть в межгалактической торговле, сделать себе имя и открыть небольшой банковский счет на "черный день".

Как обычно, честному купцу придется защищать свои корабли от жадных пиратов и конкурентов. Mindscape, давно набившая руку на военных стратегиях, создала "умную" боевую систему, огромное количество вооружения и кораблей. Разработчики Startrader'а, команда Coolhand, обещает выдать финальный вариант игры к нынешнему августу. Системные требования игрушки: Windows 95, 486/66, 8 Мбайт RAM, 2-скоростной CD-ROM.

Нет плохишам!

Запад, как известно, любит то, что в России, слава богу, никак не получает развития. Речь — о комиксах. Понятно, что с изобретением компьютера эта "культурная утеха" мгновенно оккупировала новые силиконовые высоты, но, к счастью, более тупой от этого не стала. А иногда даже и наоборот. Герои комиксов, вызывающие на бумаге исключительно икоту, в электронном виде вдруг преображаются и начинают жить новой, более симпатичной и интересной жизнью. Примерно то же, судя по всему, ждет и персонажей одного из наиболее популярных комикс-серий Marvel 2099.



Действие готовящейся к выпуску в Mindscape одноименной игры происходит именно в тот год, что обозначен в названии. Времена смутные, но и доблестные: на заскучавшей без подвигов Земле снова объявляются супергерои: Spider-Man, Diredevil, Ghost Rider, Incredible Hulk, Punisher. Правда, в гордом одиночестве ребята не останутся, не надейтесь, — им придется вести нелегкую борьбу против таких признанных плохишей, как Venom, Vengeance и даже Doom 2099.

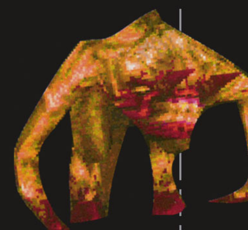


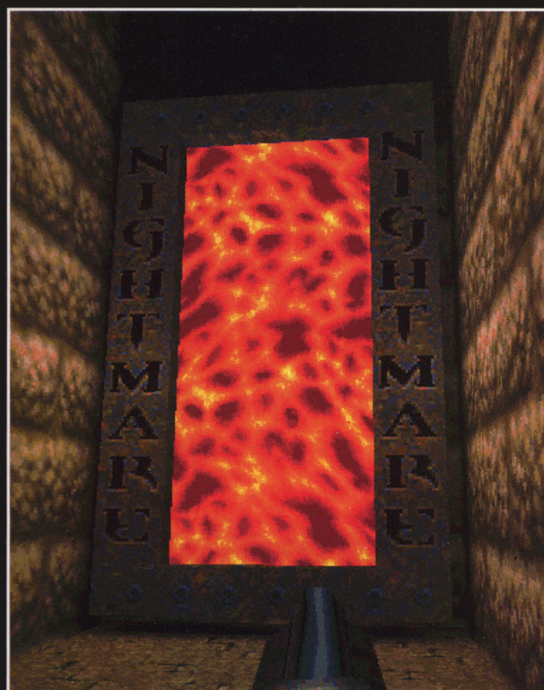
С ЧЕГО НАЧИНАЕТСЯ РОДИНА

ОДА НА ВЫХОД SHAREWARE И ПОЛНОГО QUAKE









Говорить что-либо в подобных ситуациях — а ситуация, господа, такова, что *на Россию неожиданно упал метеорит Quake*, а это похлеще Тунгусского камешка будет, — значит, заведомо опошлять. Руки... то есть речи прочь от великого! Как говорил один незабвенный преподаватель научного коммунизма (царство им обоим небесное), хочется, знаете ли, встать и молча спеть "С чего начинается Родина"...

Но говорить все же придется, поэтому начнем с вопроса по существу: с чего же она (родина) отныне и впредь начинается этим ясным июньским утром високосного 1996-го? А равно и этим пасмурным июльским и морозным ноябрьским 1996-1999 (по меньшей мере) гг.? С картинки в твоем букваре? Пальцем в небо. С хороших и верных товарищей, живущих в соседнем дворе? Уже ближе, но при чем здесь соседний двор, когда ребятишки живут и умирают исключительно в сети. Да и не хорошие они, и не товарищи. Фраги они! Мерзкие и назойливые, гнусные и агрессивные, давить их, не передавить...

Короче, приятель, родина большинства российских и иноземных игроманов года на три (min) приговорена начинаться с Quake. Так уж повелось. С DOOM'а. И ничего-то здесь не попишешь. Уяснил? Дрожать, и никаких гвоздей!..





Итак, пользуясь предоставившимся мне случаем, передаю пламенный Q-привет всему прогрессивному человечеству, которое дождалось наконец выхода shareware-версии знаменитого Quake'а! Игра, выпуску которой предшествовало невероятное количество слухов, в равной степени не только оправдала их все, но и... опровергла. Безусловно, очередное творение id — шаг вперед. Причем семимильный. Вопрос только — в каком направлении?..

Не погнушавшись и не убоявшись, в общих чертах перескажу отправную историю Quake'а.

Невероятно крутого бойскаута будят рано утром по тревоге и заставляют мчаться на военную базу. Причина? Просто у ученых опять проблемы с межпространственными “воротами”. На этот раз они “наткнулись” на нехорошее существо, именуемое Quake'ом. Этот самый монстр быстро сориентировался и начал захватывать военные базы землян, открывая внутри них Slipgate и десантируя свои войска. Самый Крутой Землянин должен снова — во имя мира во всем мире — браться за свой верный топор (может, это Родион Романович?) и не менее преданный шотган. Но Герой уходит воевать, а на его малую родину, на кровную базу нападают. Спешно возвратившись назад, землянин обнаруживает лишь хладные трупы соратников и разгоряченные толпы врагов. За дело, братие! Где-то на нижних этажах базы есть окно, которое приведет нашего Героя прямо в гости к дяде Quake'у. Вперед же! На этот раз пальба идет не во имя загубленного зайчишки, мотивация много сильнее — в руках Героя находится судьба Земли!



В общем, очевидно, что авторы вовсе не мучили себя сочинением изощренных сюжетных ходов. Полагаю, на всё про всё ушло не более пяти минут. Это одновременно и радует (зачем нужна особенная подоплека там, где работают исключительно основные инстинкты? с другой стороны, “режисерский” сценарий, сюжет жизни героя на самой базе прописан едва ли не идеально), и огорчает (не такие уж мы дубы, чтобы удовлетворяться подобным)... Но коль по литоснове отличий от DOOM'а нет — идем дальше.

Графика? Да, это завораживает, это сводит с ума. Несмотря на “малые” графические режимы — исходно Quake держит от 320x200 до 360x480, — игра смотрится, что называется, “на пять”. А при наличии графического драйвера VESA 2.0 (univbe) становятся доступны королевские разрешения: от 640x480 до 1024x768. Потрясающий графический engine позволяет авторам творить такие этапы, какие они только могут пожелать: эпизоды стали не только многоуровневыми — суть не в этом, — они стали РЕАЛЬНЫМИ.



Wolf3D был грубым наброском, пробой сил новой идеи; DOOM'ы 1 и 2 стали логическим развитием нового жанра. DOOM обладал яркой, красивой мультипликационной графикой, которая на время стала стандартном псевдо-3D. Хотя на самом деле никакого 3D не было и в помине — было нагромождение плоскостей, создающих лишь иллюзию трехмерности.

Теперь же можно твердо сказать: Quake — это завершение трилогии. Окончательный переход от плоских спрайтиков к солидным — настоящим! — объемным моделям. В отличие от DOOM'а Quake не режет глаз неестественными цветами, а напротив, имеет те текстуры и тона, которые могут реально существовать. Лестницы, арки, сводчатые потолки, висячие мосты, подводные лазейки, всевозможные механические и пиротехнические ловушки и потайные дверцы уникальным образом воссоздают атмосферу этакого суперготического замка, которой пропитан весь Quake. Уникальная технология light-sourcing буквально оживляет этот угрюмый мир, освещая непроницаемые коридоры, — будь это колеблющееся пламя факелов, яркое свечение лавы и расплавленных кусков странной материи, разлетающихся в разные стороны, или огонь из дула вашего верного nailgun'a...

Но успех id Software держится не только на неподражаемых engine'ах или отменном multiplayer'е, нет. Для того чтобы создать иллюзию мира, иллюзию, *настолько затягивающую*, мало иметь прекрасных программистов и одаренных художников, надо включать в творческий круговорот умелых психологов. Ведь жизненно необходимо создать *атмосферу игры*, что, конечно же, всегда было самым главным (об играбельности я, о ней, неуловимой). И команде из id это удалось. В очередной раз. Quake'овский engine, меня в этом не переубедит никто, как раз и является самым колоссальным достижением игры.

Но хватит о расчудесных engine'ах, давайте поговорим о собственно игре, которая состоит (по крайней мере на данный момент) из четырех эпизодов по шесть-восемь уровней в каждом. Кроме того, существуют “начальный” и “конечный” уровни. Весьма своеобразно воплощена идея выбора уровня сложности игры и предпочтения того или иного эпизода. Начиная игру, квакер (мне отчего-то нравится этот не такой уж далекий по смыслу термин) оказывается в большом зале с тремя выходами, символизирующими три уровня сложности: easy, normal и hard. Вообще говоря, есть еще и nightmare level, но он неплохо спрятан, и начинающему игроку надо изрядно попотеть, чтобы обнаружить эту лазейку самому.

Выбрав сложность, игрок попадает в следующий холл, где может положить глаз на любой из четырех эпизодов (в shareware — только первый). Если же вас не покинула сумасбродная идея играть на nightmare, то смело направляйтесь к четвертому эпизоду и прыгайте в колодец, выпасть из которого нужно таким образом, чтобы попасть прямо на узкий мостик, невзначай расположенный рядом. Пробегаете по мостику и... возвращаетесь к выбору эпизода, но теперь уже на “недетском” уровне сложности.



Ogre против любимой ушастой. Куда ему!

Попав в Quake, любой опытный думер стопроцентно почувствует себя как дома (это и не комплимент, и не хула; просто констатация факта): цель та же, те же и способы борьбы с неприятелем. Но вот эпизоды покажутся вам несколько непривычными. Как уже упоминалось, все они многоуровневые. Это означает, что в принципе может существовать очень много этажей, сообщающихся друг с другом посредством лестниц, навесных мостов, секретных ходов и подъемников. Бои также могут вестись на нескольких горизонтах, поэтому всегда надо опасаться того, что кто-нибудь нехороший бросит вам сверху за шиворот гранату либо подкинет ее прямо в ноги снизу. Примечательно, что в Quake'е начисто отсутствуют экраны с картами-подсказками. Это тоже дань реалистичности. Правда, сей прискорбный, на первый взгляд, факт вовсе не затрудняет игру, поскольку все эпизоды тщательно продуманы их создателями, а значит, неплохо запоминаются. А где не запоминаются — без труда просчитываются.

Как обычно, потайные ходы можно иденти-



DeathKnight'ы vs Ogre. Бывает и такое.

фицировать по немного отличающейся текстуре и цвету. Серьезным новшеством можно назвать и появление подводных лабиринтов. Попадая в воду на достаточную глубину, при условии, что игрок не слишком активно "бултыхается", можно медленно погружаться, чтобы вскоре обнаружить новый подземный (подводный) этаж, о котором вы и не подозревали. Необходимо учитывать, что в походно-боевой комплект нашего бравого коммандос не входит акваланг с ластами, поэтому хоть изредка, но рекомендуется возвышать голову над водной гладью (известны прискорбные случаи, когда опытнейший квакер, предпочитающий только высший уровень сложности, будучи на суше, умудрялся оставаться невредимым по нескольку десятков минут, но затем банально тонул, нырнув в водоем в поисках лучшей доли). Механизм перемещения под водой очень прост: если вы не двигаетесь — начинаете погружаться, space поможет всплыть, а движение в любую сторону будет держать вас примерно на одной и той же глубине.

Второе глобальное отличие от DOOM'а — отсутствие функции use/open. Все двери теперь цивилизованно открываются сами, а на кнопки следует нажимать либо всем телом (если они расположены на полу или стене), либо... метким выстрелом (ау, Дюк!). Кроме того, выстрелы способны открывать потайные двери. Несколько необычным покажется и количество ловушек в игре. В DOOM'е их практически не было, ну разве что поднимающиеся колонны или мосты, падающие в лаву. В Quake'е капканы очень разнообразны и вовсю используются для борьбы с незадачливым игроком. Я был откровенно удивлен таким обширным арсеналом: вы встретите шипы, выскакивающие как из стен, так и из потолка и пола, автоматы, стреляющие гвоздями, подвижные стены, норовящие спрессовать игрока, и т.д. и т.п. Кстати, ловушки реагируют не только на вас, но и на врагов, так что удовольствие обоюдное, что в ряде случаев здорово помогает сэкономить боезапас.



Сочинять оду Quake'у и не ввернуть ничего об оружии — было бы кощунством. Поэтому привожу полный список средств массового истребления монстров и фрагов:

1. Axe — штучка весьма архаична, к тому же давно не чищена. Даже и не думайте фехтовать, лучше отважно ретируйтесь за патронами к чему-либо более продвинутому.

2. Shotgun — заменил собою изрядно опостылевший пистолет, и из оружия настоящего профессионала был превращен в невинную детскую игрушку.

3. Double-barrelled Shotgun — единственное оружие, достойное мужчины. Бия им в упор, можно свалить с ног мамонта.

4. Nailgun — двуствольный аппарат по трансформации неприятеля в ежа. Обладает умеренной скорострельностью, впрочем, вполне достаточной для предотвращения ответной стрельбы кого-либо из врагов рангом пониже. Вещь, позволяющая экономно распоряжаться запасом иголок.

5. Perforator — четырехствольный аппарат, позволяющий, напротив, очень неэкономно распоряжаться боезапасом. Весьма достойная вещица, способная перемолоть в муку всех присутствующих окрест врагов за те три секунды, что пользуется вашими патронами.

6. Grenade Launcher — очень забавный механизм. Кидает гранаты на фиксированное расстояние, которое можно варьировать только углом выстрела по вертикали. Если здорово изловчиться, можно уронить гранату себе на голову. Снаряд, попадающий во что-то живое, взрывается мгновенно. В противном случае — бодро скачет по полу (отскакивает от стенок) и через 1-2 секунды самоуничтожается.

7. Rocket Launcher — доставка ракеты на дом. Надежность гарантируется. Как, впрочем, и море трупов.

8. Lightning Gun — нечто загадочное, но наверняка очень действенное. При использовании под водой разряжает все аккумуляторы, устраивая небольшую Хиросиму с вами в эпицентре.

Восемь наименований — по-моему, недурно!

Практически все виды вооружения реально используются, кроме, быть может, двух первых. Шотган сдается в утиль сразу же после обнаружения двустволки, а топор не котируется вообще: любой уважающий себя монстр уложит вас в секунду еще до того, как вы соберетесь взмахнуть своим оружием правосудия.

Кроме патронов, каждому супермену предлагается джентльменский набор бонусов: "бронежилеты" (зеленый, желтый, красный); biosuit, позволяющий дышать под водой и безнаказанно плавать в помоях; Ring of Shadows сделает игрока практически невидимым — монстры вас не заметят до тех пор, пока вам не захочется дать одному из них пинка; Pentagram of Protection обеспечивает темпоральный "god mode"; буковка "Q" на время накачает вас до крутости самого Quake'а и увеличит эффективность всего оружия в четыре раза.



Fiend готовится к прыжку.

И о монстрах. Как вы догадываетесь, это как раз те самые ребята, которым отчего-то не терпится испытать на себе вашу огневую мощь. Если вы заметили на уровне что-либо подозрительно шевелящееся, то это, вероятнее всего, оно, нехорошее исчадие ада. Ату его! Не стыдитесь подкрасться сзади и влепить гаду по первое число из всего наличествующего бортового оружия: уж он-то с вами церемониться не будет!

Впрочем, оставим в покое их разрушительную силу и смекалку (иногда последняя, правда, оставляет желать лучшего), главное достоинство недругов в Quake'е в том, что они *полностью трехмерны*. Сие обстоятельство уже само по себе почти судьбоносно украшает эту игру, а отлично выверенные движения (смахивающие на motion capture) приведут любого юзера в искренний детский восторг. С другой стороны, увы, теперь нельзя просто заменить пару десятков спрайтов в ресурсе и обзавестись новым противником, ведь каждая модель, помимо всего прочего, имеет свой уникальный набор движений. Причем реакция имеется на все виды несчастий, которые могут приключиться с незадачливым слугой тьмы. Если он оказывается в воде, то либо плывет, либо торжественно, топором-"Титаником", идет ко дну. В том случае, если игрок попадет в монстра из шотгана, тот просто покачнется, но если выстрелить в упор из двустволки — вы запросто сшибете беднягу с ног, и пока он будет подниматься, сумеете подарить ему еще несколько незабываемых моментов.

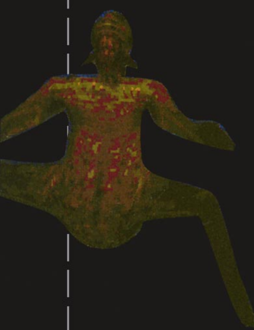


Специально для тех игроков, у которых время от времени появляется мания величия, вызванная якобы их превосходством в огневой мощи, авторы изваяли ряд монстров, назвать которых "подарками", думаю, не повернется ни один язык. Многие из них даже обладают несколькими видами оружия: так, ogre метко закидывает всех гранатами (полный аналог вашей "6"), но при этом с удовольствием вступает в ближний бой, шинкуя врага огромной бензопилой... Но не обошлось и без бонусов: некоторые монстры крепко не любят друг друга и при встрече обязательно устраивают дуэли.

Shambler: умираю, но не сдаюсь!

С удовольствием перечислю ваших любимых Quake-плохишей:





Rottweiler — очень популярная порода собак в Москве. Отстреливайте ротвейлеров на улицах города — им хватает одного патрона!

Grunt — лоботомированные солдафоны. Каждый раз, когда кого-нибудь убивают, радости их нет предела — пьют вкусное местное пиво, танцуют джигу, словом, веселятся как только могут.

Enforcer (только в зарегистрированной версии!) — продвинутый Grunt. Обладает лучшим бронежилетом и лазерной винтовкой.

Knight — кусок металлолома, снабженный ржавым мечом. Консервный нож в набор не входит — для вскрытия тушенки пользуйтесь топором!

Death Knight (только в зарегистрированной версии!) — невероятно ловкий кусок металлолома. Снабжен не только мечом, но и неплохим боевым spell'ом по имени fireball.

Rotfish (только в зарегистрированной версии!) — нечто склизкое, ползающее и немощное.



Zombie — слегка разложившиеся граждане упыреподобного вида, растрачивающие (расшвыривающие) себя направо и налево. Умерщвляются только прямым попаданием гранаты.

Scrag — душа легендарного немецкого пулеметчика Ганса, попавшего в Ад. Очень меток и скорострелен.

Ogre — "многостаночник". Сначала взвешивает вам авоську гранат, а затем знакомит вас со своей любимой бензопилой.

Spawn (только в зарегистрированной версии!) — весело резвящийся мешок тканей. Не подходите близко и не кормите с рук!

Fiend — розовый слоник из дедушки DOOM'а, научившийся хорошо прыгать.

Shalrath (только в зарегистрированной версии!) — пауки на марше. Ребята из id явно пересмотрели "Паукофобию".

Shambler — Большой. Белый. Но не холодильник. Имейте это в виду, когда парень начнет метать в вас электрические заряды. Если, конечно, успеете, что-либо... Оп, не успели!..

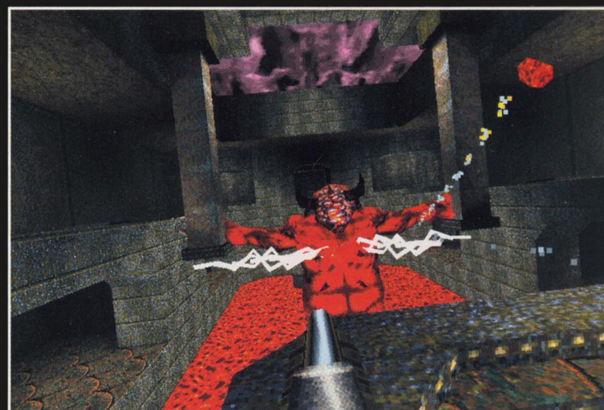
В конце каждого из четырех эпизодов (не каждого. — **Ред.**)игрока с нетерпением ожидает Босс. Достоверно известно (сам видел), что в финале первого эпизода вас встретит Lava God. Очень большой. Весь красный. Рогатый. С длинными ручками. Самое главное, что следует запомнить, — не надо в него стрелять! Бесполезно, абсолютно...

Прикончив Большого Босса (ББ), квакер должен взять на каждом эпизоде по руне — с тем, чтобы позже добраться до самого невоспитанного монстра с труднопроизносимым имечком Shub-Niggurath.

Всего несколько слов о необычной структуре Quake'а и консоли (подробный доклад на этот счет вы обнаружите в нижеследующем опусе, подготовленном движением "Мотологи за Quake"). Quake действительно, как уже много раз заявлялось, обладает уникальной (до сих пор) структурой "клиент-сервер". Такое ядро значительно расширяет возможности multiplayer-режима. Одна из машин запускается как сервер (dedicated или listen), остальные подсоединяются на правах клиентов. Игроки могут входить в игру и выходить из нее в любое время. Консоль, вызываемая кнопкой "~", представляет собой аналог простейшей операционной системы с набором операций над Quake'ом...



Я закругляюсь. Но, закругляясь, страстно хочу высказать нечто крамольное... Да, я настаиваю на том, что Quake в какой-то мере не оправдал наших надежд. Почему? Только потому, что разговоры об этой игре велись все те два года, что ушли на ее создание. Возбужденные думеры придумывали бог знает что и в итоге убедили себя и неразумную общественность в том, что грядущая игра станет "вторым пришествием великого и неповторимого DOOM'а". И что? Полагаю, большая часть провозвестников уже ощутила разочарование из-за некоторой одновекторности Quake'а и его родителя. В общем, за что боролись, на то и... Ничего, Quake'у от этого холодка со стороны фанатов хуже не будет, он очень быстро завоюет себе миллионы сверхновых сторонников.



Познакомьтесь с Lava God.

Итак, как по большому счету следует расценивать последний продукт id? Разумеется, как нечто уникальное, но вместе с тем это ведь еще и полновесная заявка на установление нового стандарта качества в компьютерных играх. Полагаю, уж в этом-то сомневаться никто не будет.

— Александр Вершинин

От редакции: что, друзья, ждете рейтингов? Не дождетесь. Потому что и так все ясно. Потому что Quake, только родившись, уже вне чьих-либо рейтингов, он на них, простите за выражение, чихать хотел. Он самодостаточен и в признаниях в любви или антипатии не нуждается. Не будем и мы... Но шляпу снять все-таки хочется. Честно. А еще встать и молча спеть: "С чего начинается..."

Особенности интернациональной охоты в летнее время



Q-deathmatch как он есть (мадригал)

Доказано еще в 93-м: нет ничего приятнее, чем всадить в самолучшего сердечного друга ракету-другую, рассечь его, болезного, на мелкие ломтики топориком, ласково поглядеть на милый прах, а потом... а потом взять и пойти с ним замутить чайку, увлеченно обсуждая только что закончившийся красивый поединок.

Вы угадали — речь о Q-deathmatch.

Угадала и id.

Угадала и сделала всё (ну, всё не всё, но, право же, отработала по максимуму, можно сказать, отшлифовала), чтобы усладить нас с вами, спящих и видящих сетевой Q-разгул. Как мы это нежно формулируем.

Поэтому дальнейший текст просим воспринимать не иначе, как мадригал в честь супер-программиста Джона Кармака (клиент-серверная модель и высококлассная графика) и сверхдизайнера Джона Ромеро (дизайн уровней).

Как известно даже младенцу, Quake написан по технологии "клиент-сервер". И сей, бесспорно, симпатичный факт не преминул немедленно сказаться на скорости и масштабируемости сетевой игры. Это значит, что играющие могут выделить отдельный компьютер (вовсе не обязательно той же архитектуры, что и клиентские машины!), запустить на нем серверную часть Quake (любая ее реализация неявно содержит в себе и серверную, и клиентскую части), и тогда к серверу по всевозможным сетевым протоколам смогут подключаться и PC, и Mac, и любые другие компьютеры, если только авторы успели реализовать для них свое вкусное детище. Правда, PC-сервер имеет предел — 16 игроков, но на подходе обещанные в начале этого года серверы для других платформ, которые легко позволят отдохнуть после напряженных трудовых будней организации любого размера. (По непроверенным слухам, одними из генеральных заказчиков подобных машин являются американское и российское военные ведомства, а также один из экипажей отечественной космической станции "Мир".)

Quake поддерживает сетевые протоколы IPX (самый распространенный протокол для локальных сетей на PC), TCP/IP (этот протокол используется в "Интернете" и многих локальных сетях), игру по модему и последовательному порту. Все это не ново, изюминка же заключается в том, что игра поддерживает все эти возможности ОДНОВРЕМЕННО! Этот факт не просто хорошо, а гениально вписывается в идеологию сетевой игры и позволяет организовывать самые замысловатые deathmatch-конфигурации.

Для упорных коллективов квэйкоманов, желающих проходить Quake одной сплоченной тусовкой, рекомендуем cooperative, вариант совместного труда во имя победы. Сами же поведем рассказ о deathmatch. Помимо очевидной возможности убивать, играя соло, всех, кого только желается, можно заказать командную игру, когда "одинаково обряженные" коллеги не смогут наносить вред здоровью друг друга. Если количество игроков перевалит за десяток, то стоит организовать пару-тройку команд и на небольшом уровне устроить такое... такое...

С технологией сетевого мордобоя вроде бы все ясно, теперь разберемся с его особенностями. Из всех сетевых игр новое творение id выделяется тем же, чем в свое время отличался DOOM, — аккуратной сбалансированностью всех элементов и прекрасными картами. Каждое средство уничтожения, что называется, в масть, строго специализированно, и лучше всего показывает себя в строго определенных ситуациях (впрочем, есть и универсальные "аппараты"); все без исключения бонусы, попадающиеся в Quake, запросто (было бы умение) могут превратить на небольшое время игру в истинный кошмар. Невидимость делает свое черное дело честно: противники видят лишь ваши глаза, а вы не наблюдаете своего оружия — цельтесь, пожалуйста, интуитивно. Пентаграмма на время превращает вас в бессмертного мстителя — пока она с вами, можете смело лезть на рожон. Эмблема Quake'а учетверит ваши способности по стиранию в порошок соперников и на короткое время решит проблему убогости оружия (если оно убого)...

Но суть, конечно же, не в самих бонусах, а в том, как они расставлены: дело в том, что карты выполнены просто фантастически! Не особо напрягаясь, можно подобрать карту на любое настроение и количество игроков. Важно, что карты, особенно специальные — сетевые, оптимальны по размерам коридоров, в них трудно заблудиться, и практически отсутствуют тупики. При том, что карты очень легко запоминаются, а благодаря разнообразию текстур в них несложно ориентироваться, получается, что сражаться по сети интересно практически в любом интерьере. А когда к любому месту можно подобраться несколькими путями, просто так долго не проживешь. Тут, сами понимаете, ДууМать надо...

К большому сожалению, маленьких карт



для выяснения отношений между двумя-тремя игроками не так много (с особой любовью вспоминается E1M7), но зато какие это карты! Не побоимся также порекомендовать вам карты из DeathMatch Test, которые необходимо просто положить в каталог ID1\MAPS, или воспользоваться поставляемой с Quake специальной программой. Плюс — в скором времени, видимо, появится редактор карт и множество дополнительных уровней для сетевой игры, произведенных как в самой id, так и сторонними Q-умельцами. С нетерпением ждем-с.

В общем, как ни крути, как ни злобствуй, гнусный Shredder, deathmatch в Quake — всем deathmatch'ам deathmatch! С чем вас и поздравляем.

Вкусных вам фрагов, друзья!

— Павел Завьялов

Фраг превыше всего!

ВЫ хочете QUAKE'ов — их ЕСТЬ у меня!

Quake в ваших вопросах и наших ответах (песня)

?: Какая машина необходима для Q?

!: Все зависит исключительно от скромности играющего. Скажем, человек, наделенный мужественной скромностью, способный на самоотречение и проч., может позволить себе играть в Q на 486DX/33 с 8 Мбайт RAM, но... без текстур. Убрать же последние можно, набрав в консоли игры команду **r_drawflat 1**. Безусловно, игроманы-эстеты будут плеваться, но зато машина будет, что называется, носиться сломя голову. Для желающих получить максимальное удовольствие наши рекомендации будут начинаться с Pentium 100 с 16 Мбайт RAM (640x480). Ну, а верхних пределов не предполагается. Для ускорения работы и получения более высоких разрешений требуется поддержка VESA-видеорежимов (например, драйвер univbe). Как вы догадываетесь, существенно ускоряет процесс добавление оперативной памяти. Очевидно и то, что скорость работы видеоадаптера и количество видеопамяти имеют не менее важное значение.

?: Меня раздражает непонятный интерфейс Q (речь, конечно же, о любимой всеми консоли. — Ред.).

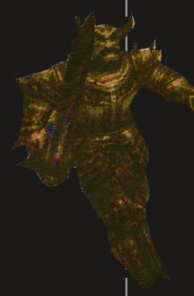
!: Обижаете, товарищ! Безусловно, привычное меню, которого не было в тестовой сетевой версии Q и которое появилось в shareware, удобнее консоли. Но это лишь на первый взгляд. Для быстрой работы, особенно в сетевых игрищах, удобней нажать тильду (~) и получить консоль. И вообще, командный язык Q — крупное достижение id в области борьбы с чайниками. Неподготовленному бойцу сначала трудно освоить это произведение программистского искусства, но, получив навык работы с консолью, управление Q отлично оптимизируется. Во-вторых, вовсе необязательно набирать всю эту кучу команд в консоли. Достаточно выучить и запомнить самую главную команду — **exec <name.cfg>**.

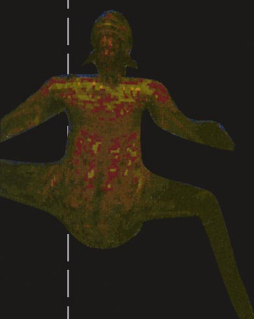
Особо одаренным юзерам можно посоветовать создать специальный командный файл, состоящий из единственной строчки:

@quake.exe +exec <name.cfg>

?: Из каких параметров может состоять командная строка Q?

!: Из очень разных, но все они могут начинаться с символов "+" или "-". Команды, начинающиеся с "-", являются непосредственными параметрами ядра Q, а команды, имеющие в начале "+", будут переданы в





консоль и выполнены сразу после того, как Q закончит процедуру инициализации. Кстати, в каталог ID1 можно поместить autoexec.cfg, который будет выполняться автоматически.

Параметров, которые начинаются с "-", не так много:

-stdvid — запрет VESA-видеорежимов;

-nosound — отключение звуковой поддержки (по утверждениям разработчиков, может стабилизировать ошибки);

-sspeed ## — указание на качество работы со звуком (параметр — от 8000 до 44100 — качество оцифровки);

-nocdaudio — для тех, кто не хочет слушать компакт-диски во время игры;

-listen ##, где ## — количество ожидаемых пользователей (команда активирует сервер для игры по сети; того же эффекта можно добиться и из меню);

-dedicated ## — то же самое, но сервер будет "выделенным" (на этом компьютере никто не сможет играть, однако скорость сетевой игры заметно возрастет; такие команды, как fraglimit или map, можно будет вводить непосредственно в командной строке на сервере);



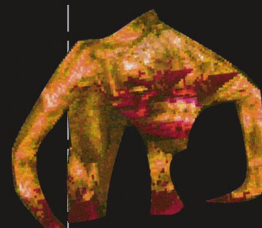
-nolan, -noipx, -noudp, -noserial — соответственно: запрет на поддержку локальных сетей, протокола IPX, TCP/IP, последовательного порта;

-udpport ##, -ipxport ## — альтернативный порт для TCP/IP и IPX соответственно;

-mpath — поддержка TCP/IP в Win'95.

?: На моем компьютере все коридоры Q кажутся почти неосвещенными, поэтому выскакивающие невесть откуда монстры очень легко со мной расправляются... Как избавиться от кромешной тьмы?

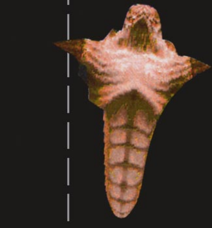
!: В этом, несомненно, тяжелом случае вам сможет помочь одна единственная консольная команда — **gamma** a, причем параметр "a" может изменяться от 0 до 1. Лучше всего, если a будет равен 0.5.



?: Как переназначить клавиши управления в Q?

!: Все мы играли в DOOM и хорошо помним стандартную раскладку от id (многим она кажется вовсе не такой уж плохой). Радуйтесь! Раскладка клавиатуры в Q осталась прежней. Противникам же стандартных клавиш можем посоветовать команду **bind** <key> <command>, которая назначает клавише <key> действие, определяемое <command>. Клавиши могут быть любыми из списка:

A—Z, 0—9, ENTER, SPACE, BACKSPACE ("забой"), UPARROW (стрелка вверх), DOWNARROW (стрелка вниз), LEFTARROW (стрелка влево), RIGHTARROW (стрелка вправо), ALT, CTRL, SHIFT, INS, DEL, PGDN, PGUP, HOME, END, PAUSE, SEMICOLON (точка с запятой).



Команды **mouse1** <command>, **mouse2** <command> или **mouse3** <command> аналогичным образом назначают клавиши мыши.

Основные действия:

attack — что бы это значило? Разумеется, стрельба!

forward — двигаться вперед и с песнями.

back — почти то же самое, но в другом направлении (то есть назад).

left, right — поворот, соответственно, налево и направо.

strafe — двигаемся бочком, понимаешь.

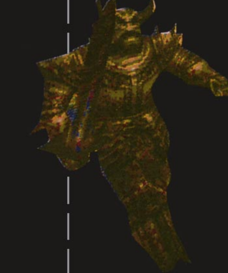
moveleft, moveright — то же, но в строго определенном направлении (сено, солома).

wait — ждем-с!

speed — бегать медленно (позор, даешь разгон!).

jump — рожденный ползать может прыгать.

mlook — удерживая эту клавишу и управляя мышью, можно поднимать и опускать голову, дабы присмотреться повнимательней к нехорошим парням, разбросанным по округе.



klook — то же для клавиатуры.

lookup, lookdown — поднять свой ясный взор на потолок (а потолочки здесь — загляденье!) или опустить очи долу.

Воспользуйтесь любым стандартным текстовым редактором для создания файла персональной конфигурации. Лучшее место для такого файла — каталог ID1, в противном случае придется указывать полный путь.

?: Для чего, играя в Q, надо постоянно вертеть головой своего виртуального героя?

!: А это, родные наши, чтобы лучше целиться (для этого надо держать нажатой клавишу, исполняющую функцию **mlook**, и активно шевелить мышкой). Дело в том, что люди, не желающие страдать из-за умолчаний Quake по поводу автоприцела (ракета бодро заворачивает за угол и попадает прямиком в ваше героическое тело), могут при запуске выделенного сервера или во время игры на невыделенном набрать команду **SV_AIM 1**, которая отключает мерзостный автоприцел. Если использовать переменную lookspring, то, установив значение 0, можно применять "мышиный взгляд", не удерживая клавишу, а включая и выключая ее. Для "кейбордистов" изваян **klook** — то же самое, но для клавиатурного управления.

?: Как долго можно играть в Q?

!: Пока не надоест. Но, вообще говоря, можно лимитировать время игры, для чего существует команда **TIMELIMIT**. Кроме того, можно ограничивать максимальное количество фрагов — команда **FRAGLIMIT** (речь, как вы понимаете, идет о сетевой игре).

Наконец, напомним вам и о том, что интерьер битвы (то есть то место, где вы будете умирать) выбирается командой **MAP E?M?**, где ? — номера эпизода и уровня.

Все эти параметры, очевидно, влияют на интерес и, следовательно, продолжительность игры.

?: Насколько опасна для здоровья сетевая игра в Q?

!: Предельно опасна... Вы гарантированно — рано или поздно — отбросите копыта. Хотя бы потому, что в сетевой игре не работают такие команды, как **God** или **Fly**, поэтому умереть вам придется обязательно.

?: Какое оружие предпочитают квэйкеры из "МИ"?

!: Максимальной убойной силой, несомненно, обладает rocketlauncher — его и предпочитаем. Правда, при использовании этой гадости в узких проходах и тупиках есть небольшая вероятность лишить жизни себя самого. Поэтому самым лучшим в этом смысле оружием является двустволка. И, быть может, supernailgun — особенно если вы не умеете целиться. Впрочем, в последнее время стал популярен умопомрачительный Lightning Gun.

?: Правда ли, что Quake отличается от DOOM в той же степени, что DOOM от Wolf3d?

!: Чистая и стопроцентная правда. Вас не обманули. Технологии, примененные в Quake, делают монстров (а равно и соратников по сетевой игре) более реалистичными, что, конечно же, не замыкается только на их внешнем виде, — куда реальней стало и их поведение. В том числе после их... скоропостижной смерти. Так, трупы больше не будут лежать вперед ногами — тухлятину можно обойти и рассмотреть со всех сторон. Потрясающая объемность всех объектов Q действительно делает игру более сложной и интересной.

?: Можно ли проигрывать во время игры в Q CD-музыку?

!: Легко! **cd on, cd off, cd reset, cd play ## (номер трека), cd loop ##, cd remap ## ## ...**

?: Очень хочется кодов...

!: Кроме тривиальных **GOD** и **FLY** можно вспомнить, что в однопользовательской игре сработает любая команда для сервера. Таким образом можно (см. ниже) выбрать уровень и установить физические параметры среды. К примеру, **r_fullbright** рекомендуется тем, кто боится темноты.

Но не пугайтесь, это не все. Набрав в консоли следующие коды, вы серьезно облегчите себе жизнь и разнообразите игру:

IMPULSE 9 — все оружие, патроны и ключи;

NOTARGET — враги не видят игрока до тех пор, пока он не начнет в них стрельбу;

NOCLIP — прохождение сквозь стены;

GIVE X — получить оружие номер X;

GIVE S X — получить shells в количестве X (до 255);

GIVE C X — получить battery charge в количестве X (до 255);

GIVE R X — получить rockets в количестве X (до 255);

GIVE N X — получить nails в количестве X (до 255);

GIVE HEALTH X — получить X здоровья (до 999).

?: Зачем в Q нужен выделенный сервер, и помогает ли это при сетевой игре?

!: Q изначально построен с использованием архитектуры "клиент-сервер". Любой игрок взаимодействует с клиентской частью Q, а серверная часть управляет объектами в игре. Именно поэтому в сетевой (или модемной) игре необходим сервер — один для всех. Если сервер выделенный (то есть запущен на отдельном компьютере), это положительно сказывается на скорости игры всех квэйкеров.

?: Мне надоела тупая кличка Player, которой наделяет меня компьютер при сетевой игре. Как избавиться от этого безобразия и заиметь собственное имя? А еще что-то неладное творится с цветом — я весь серый...

!: Нам жаль вас, поэтому немедленно пропишите в конфигурационном файле или консоли Q следующие команды:

Name <ваше имя>

Color x y, где "x" — цвет вашей рубахи, а "y" — цвет ваших, простите, штанов.

?: Можно ли, играя в Q, объединяться в команды? Как это делается?

!: Можно, но при условии, если в игре участвуют более двух человек. При запуске выделенного сервера (или в консоли невыделенного) необходимо набрать команду **teamplay 1** — так вы включите режим командной игры. Смысл последнего заключается в том, что игроки одинакового цвета не смогут убивать друг друга (повреждаться может только броня). На наш взгляд, Teamplay в Quake гораздо интереснее, нежели достопамятный думовский Cooperative, и весьма эффективно улучшает моральную обстановку в трудовых коллективах.

?: Существуют ли способы разнообразить сетевую игру в Q?

!: Сложный вопрос. Во-первых, можно увеличить скорость всей игры с помощью команды **SV_MAXSPEED xxxx** (xxxx — скорость). Кроме того, можно всячески извращаться с гравитацией (**sv_gravity xxxx**, параметр xxxx может быть и отрицательным).

Для людей, не отличающихся быстротой мышления, в Q предусмотрена команда sv_friction xxxx, изменяющая течение внутреннего времени Quake.

Мы уж не говорим о таких командах, как **sv_accelate** и **sv_stopspeed**, изменяя параметры которых, вы сможете хоть немного, но трансформировать законы физики.

?: Наглые мышисты все время меня убивают (я играю с клавиатурой)!

!: Обратитесь с этой проблемой в fido://ru.game.doom (письмо должно иметь subj "Мышь — патч" или "Мышисты не задолбали, они просто фраги"). Там вам посочувствуют, расскажут о хамстве масеров и душевной чистоте клавишников. Стоит также все-таки научиться играть в Quake мышью...

— Х.Мотолог, Игорь Петров

Русская Рулетка™

ДЛЯ СЛУЖЕБНОГО ПОЛЬЗОВАНИЯ

В рекламный отдел компании "БУКА"

СЛУЖЕБНАЯ ЗАПИСКА

В ответ на ваш запрос предоставляем необходимую информацию по компьютерной игре "Русская Рулетка".

1. Краткое описание игры

Инопланетяне захватили крупные города Земли и изолировали их энергетическими щитами. Вы пилотируете свой летательный аппарат, сбиваете боевые машины противника и уничтожаете его на земле. Каждый уничтоженный энергетический шит прибавляет вам силы.

2. Особенности игры:

- Новая, полностью русскоязычная игра
- Динамичный захватывающий сюжет
- Неограниченная свобода движений в пространстве
- 6 уровней различной сложности с уникальной графикой
- Богатый выбор вооружения
- Возможность игры по сети

3. Требования к компьютеру:

- IBM PC или 100% совместимый
- MS-DOS 5.0 и выше
- Процессор 486/66MHz (минимум)
- Процессор 486/100MHz или Pentium (рекомендуется)
- 8 Mb RAM
- 2-х скоростной CD-ROM
- 10 Mb свободного дискового пространства
- VGA
- Sound Blaster или одна из 26 наиболее популярных звуковых карт, в том числе SB16, SB32 AWE, GRAVIS ULTRASOUND и другие)
- Управление с помощью клавиатуры, джойстика или мыши

4. Дизайн и оформление

- Игра выпускается на заводе SONY-DADC в Австрии, что гарантирует высокое качество
- Твердая упаковочная коробка внутри которой находится компакт-диск, вкладыш и буклет на русском языке.

Разработчик: компания LOGOS

Выход игры намечен на 28 сентября

Рекомендуемая розничная цена ~~320.000~~ руб. 140.000 руб.

PC CD-ROM



Design ROLLAND studio 1996

СТРАТЕГИИ, КОТОРЫЕ МЫ ВЫБИРАЕМ

NICK A. SKOKOV







СТРАТЕГИЧЕСКИЙ GAMES MAGAZINE ЦЕНТР



Beyond the Dark Portal & Settlers 2

Всем, кто в поисках новинок просматривает не только игры из Top10, но также не ленится заглядывать в различные китайско-пиратские сборники "всего подряд", очевидно, что посредственных игр выпускается куда больше, чем хороших. Ну, а очень хороших игрушек, к сожалению, и того меньше. Но отчаиваться — не наш стиль, ведь даже в этот номер "МИ" попало стразу две игры, которым явно светит все тот же Top10 (если, конечно, они еще не там). Как нетрудно догадаться — это Warcraft II: Beyond the Dark Portal и Settlers 2: Veni, Vidi, Vici.

Сразу же замечу (чтобы хоть немного вас позлить), что Blizzard, автор первого хита, ловко сумела продать еще раз почти то же самое. Новые герои, безусловно, придают игре дополнительный интерес и буквально заманивают пройти весь сценарий до конца даже тех, кто уже *уигрался* в первую часть второго WarCraft'а. Нельзя не обратить внимание и на новую четвертую "подземную" раскраску игрового мира, нарисованную на редкость удачно.

(Вообще говоря, идея создания quest'ов и последовательных сценариев на базе стратегических игр является весьма плодотворной (а значит, и прибыльной). Единственное, о чем не следует забывать разработчикам и издателям, — это о непременном добавлении в графику unit'ов и игрового мира чего-нибудь действительно нового и, по возможности, и неординарного. И игра обязательно заживет второй жизнью.)

В этой связи интересно, будут ли создатели другой хитовой игры месяца (Settlers 2) выпускать дополнительные миссии? Как показала практика WarLord'ов, здесь тоже кучей рядовых дополнительных этапов не обойтись. Это здорово... но десятка топов вполне может пережить и без такого будто бы продолжения. Так что я вновь о том же: если Blue Byte сумеет оживить игрушку нестандартными строениями, которые можно найти или захватить (и только!), стоит смело садиться за добавочный набор сценариев!

Впрочем, на мой предвзятый взгляд, не все так уж гладко и в этой великолепной игре. Скажем, неоднозначное отношение вызывает собственно идеология управления вашей "империей". С одной стороны, часто огорчает бестолковость носильщиков. Местами явно заметны промашки с транспортировкой материалов, которые компьютер вроде бы должен был оптимизировать.

Пример: Я пару раз наблюдал, как носильщик нес от одного флажка к другому доски, сваливал их в кучу, брал из соседней такие же доски и тащил их обратно. И так несколько раз подряд.

Ноги этого "греха", видимо, растут в недостаточно хорошо написанном компьютерном маршрутизаторе грузопотоков.

Но вернемся к идеологии управления. В некоторых миссиях для организации полноценного производства вам приходится доставлять некоторые материалы издалека, по морю. Так вот, тут иногда огорчает задумчивость компьютера: пока он почувствует необходимость перевозки и сообразит правильную схему доставки, проходит довольно много времени. Одним словом, хотелось бы иметь возможность самому указывать, что и куда везти. Но при этом сразу же появится куча возможностей по ручной оптимизации всего хозяйства, в которой игроки могут запросто увязнуть по уши. Так что, скорее всего, наши немцы (надеюсь, вы не забыли, что Blue Byte — компания немецкая; редкий, кстати, пример) правы, не допуская игроков до управления транспортировкой и распределением...

Offensive

"Чистокровная" wargame, и опять, опять Вторая мировая!.. Ну неужели мало в истории человечества войн, которые достойны отражения в компьютерных играх, пусть даже это примитивные wargames?! Почему нет игрушек о войнах майя и ацтеков, о других американских баталиях, происходивших еще до бандитского открытия Нового света команданте Колумбом? Где игры про колонизацию Африки, которые одним только историческим материалом предоставляют авторам столько возможностей по части вооружений и тактик?

Так нет же, за исключением KOEI, которая неравнодушна к Китаю и его окрестностям, все почему-то норовят сотворить очередную копию про WW II. Изредка вспоминают Первую мировую и наполеоновские войны. И всё. Говорите, раньше не было такого разгула военной техники? А как же тогда Вьетнам, Кампучия, Афганистан, конфликты "свеженькие", да еще и с такой благодатной для дизайнеров обстановкой, как принципиальное различие средств и методов воюющих сторон? Ан нет, WW II, и в сто первый раз отправляйтесь переигрывать войну за Гитлера, надеясь на виртуальный успех бесноватого.

Немного о самой игре. Впечатление, которое произвела на меня рецензия нашего автора (Петр Давыдов), можно выразить емкой народной формулой "начал за здравие, кончил за упокой". *И это абсолютно правильно.* Потому как wargames сегодня — игры для курсантов военных институтов и отставных господ прапорщиков. Тем не менее, даже их изготовители держат нос по ветру: wargames раньше всегда были статическими походовыми играми; в Offensive же наблюдается существенный прогресс, поскольку игра эта — realtime. Увы, нововведение тотально подорвало работоспособность дизайнеров Ocean Software, так как в игре всего четыре вида ваших войск. Что для симулятора WW II на редкость скудно (обычно, в стремлении к исторической точности, количество видов войск переваливает за сотню). Остается надеяться, что все пребывающее количество wargames, посвященных Второй мировой, рано или поздно закроет эту тему и заставит разработчиков вспомнить о других исторических событиях.

The Rise & Rule of Ancient Empires

Несмотря на то что попытка клона "Цивилизации" явно не удалась, отметим свежую мысль о философах. Идея о том, что каждое войско играющего должен сопровождать руководитель, имеющий собственные навыки и характеристики, на мой взгляд, довольно перспективна. Положим, что умеренное приближение к реалистичности возможностей играющего стратеголюба к потенциям средневекового короля или иного монарха является плюсом. Тогда следует вспомнить, что король, сидящий на троне, слабо способен управлять конкретными маневрами и перестроениями десятка армий, а вот подбор людей на руководящие посты и отдание им соответствующих общих или конкретных указаний — самое подходящее занятие для самодержца.

Conquest of the New World

Завоевание отчей землицы. Замечательное право дело, особенно для тех, кто только что приплыл и постановил, что отныне это будет их родиной. Для экзотики тут даже есть местные жители, с оригинальной, отличной от европейской культурой, которую так до сих пор и не удалось восстановить после бравых "исследователей" нового континента. Наши технологии современнее, и победа будет за нами! Да и основная драка будет не с местными — с другими европейцами, тоже приехавшими поживиться. Местные от такого погрома сами разбегутся.

Впрочем, у вас есть возможность сыграть и за аборигенов — индейцев. Сама по себе идея крайне интересная — игру за "краснокожих" можно было бы сделать новой стороной программы. Но это лишь мои мечты. В реальности все оказалось гораздо примитивнее и халтурнее. Перерисованы лишь спрайты unit'ов, строений... и всё! О разнице в технологиях, о том, что индейцы издревле жили на этой земле, — ни слова, никаких следов. Я же считаю, что подобные возможности в программе, которая хотя бы отчасти претендует на воспроизведение исторических событий, надо либо реализовывать — причем по максимуму, либо... либо вообще не браться за создание таких игрушек.

Оценим игру с точки зрения обычного пользователя. Правильная, но недоведенная до ума идея о том, что окон в игре может быть произвольное количество, а масштаб каждого можно плавно менять от общей карты до конкретного участка местности. Сведение вашего успеха в игре к подсчету очков, как мне кажется, сделано специально для приукрашивания процесса завоевания. В реальности был захват мест, удобных для жизни, сельского хозяйства и промышленности с поголовным изведением индейцев и их культуры. Исследование территории, которым в игре поначалу можно заработать чуть ли не большую часть очков, в действительности помогало лишь выбрать наиболее полезные для агрессоров места, и не являлось их основной задачей. О системе combat'а можно сказать лишь то, что она оригинальна в меру своей надуманности и неестественности. Из удачно реализованных моментов отмечу строительство базы играющего, называемой здесь колонией...

Chaos Overlords

Вполне стратегическая игра с нестандартным, несколько футуристическим общим видом экрана и походовой стратегией. Интересна, но несколько необычна идея о том, что гангстеры — это специалисты на все руки. Они якобы не только умеют руководить предприятиями, но и способны на научные исследования, хотя даже реальные мафиози, склонные как и остальные *профессионалы* к признанию вечнозеленой идеи разделения труда, признают, что для этой цели лучше подходят яйцеголовые очкарики. Возникает непреодолимое ощущение, что игра написана, что называется, близко к тексту какой-то попсовой макулатурной книжки, либо реализует неизвестную мне настольную игру про мрачное будущее. Разнообразие картинок с видами бандитов и их шаек, конечно, радует, но, на мой взгляд, игра эта завлечет только глубококопающих поклонников стратегий во всех их проявлениях. Тех же, кто любит просто поиграть, да еще чтобы интерфейс был понагляднее, Chaos Overlords могут вогнать в жесточайший сплин.

Как мне кажется, проблема изготовителей игрушек этого поджанра — в двух вещах.

Первое. Пытаясь выбрать оригинальный игровой мир и направление развития, многие авторы терпят неудачи от ограниченности собственного воображения и недоразвития ситуации. В двух традиционно богатых областях — fantasy worlds & space, благодаря большому разнообразию печатной продукции, существует достаточное количество очевидных занимательных возможностей. В повторении развития нашей цивилизации или ее периодов тоже довольно много увлекательных моментов. Если же авторы черпают игровые миры из каких-либо иных ответвлений литфантастики, то зачастую получается так, что отнюдь не все книжные находки смотрятся так же эффектно в компьютерной игре. Во многих случаях придуманного оказывается явно недостаточно, чтобы заполнить нетрадиционный игровой мир, для которого у игроков не существует наработанных внешних ассоциаций.

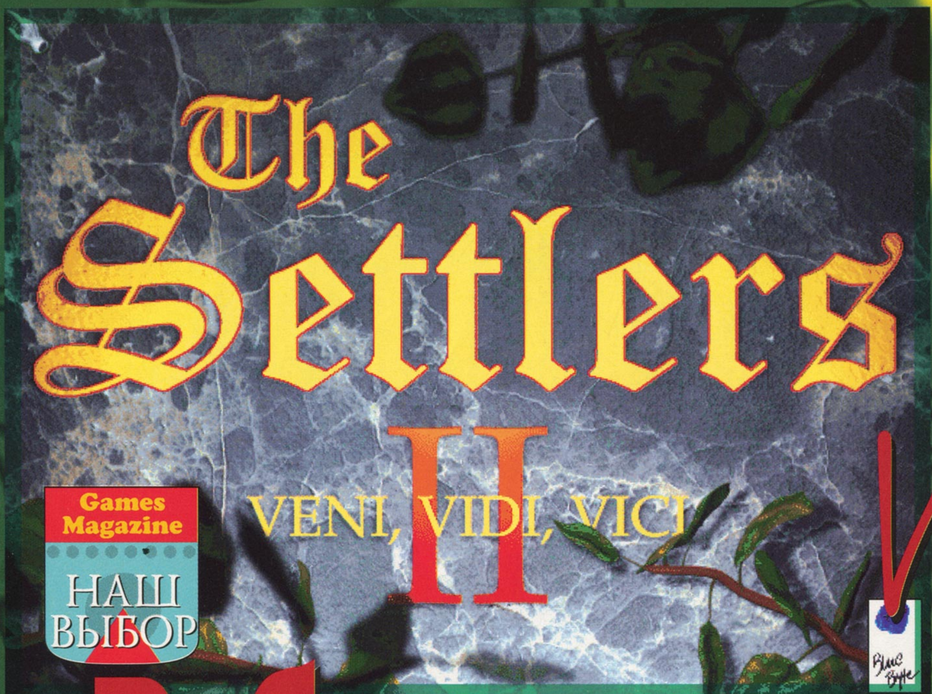
Второе: не каждая игра нового направления, даже относительно удачно написанная, находит понимание у масс игроманов. Возможно, это происходит от сложившегося стереотипного восприятия тех или иных миров.

Технологии

Если взглянуть на представленные в номере strategy-игры с точки зрения технологии программирования, то можно отметить, что в области использования (или не использования) GUI-окон и, как следствие, выбора разрешений экрана в среде разработчиков наблюдается пока что полный разброд. WarCraft II, использующий DOS 640x480, смотрится хорошо, и качеством графики почти успешно компенсирует лучшую играбельность C&C, пока не выбравшегося из убогих 320x200. Blue Byte справедливо считает, что Settlers 2, как приличная ST-игра, должна использовать максимально доступное разрешение.

Другой вопрос — не очень понятно, для чего самому писать оконную систему (полностью), когда можно сделать игру под win32, Win'95 или OS/2. Ведь никто не заставляет программистов использовать стандартные для OS кнопки, меню и бордюры, но сами окна гораздо удобнее брать из OS. Опять же — при этом мгновенно отпадут проблемы с поиском необходимых эмуляторов VESA 1.2 и выяснением, какая у вас версия видеокарты и RAM DAC'а, — уж Windows это точно знают.





VS



Робинзоны против Пионеров

Александр Вершинин

Один из героев Маркеса любил повторять: "Плодитесь, коровы, жизнь коротка". Коротка — не коротка, но он прав на все сто: главное — чтобы



коровы перманентно телились, шахтеры не бастовали, пионеры ходили в школу, пенсионеры — в собес за пенсионом, а воинство вовремя получало жалованье и паек. Это в жизни. Но любопытно, что фраза героя знаменитого романиста вполне может стать девизом любого поклонника современных компьютерных стратегий. В особенности, если этот человек любит "баловаться" Settler'ами от Blue Byte. Первыми или вторыми — не суть важно, хотя речь пойдет именно о только что вышедших The Settlers 2: Veni, Vidi, Vici.

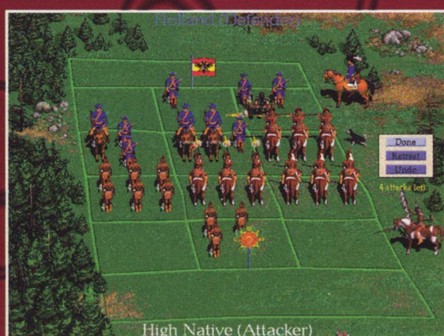
Робинзонада, или Как все началось...

Не удивляйтесь, если эта история слегка напомнит вам дефовского "Робинзона Крузо". А начинается игра с того, что корабль, доверху набитый поселенцами (или переселенцами), терпит крушение у берегов необитаемого острова (какое

Только самый ленивый американский программист не касался еще излюбленной (а потому сильно замусоленной) темы граждан этой страны: ее истории. Компьютерные игры уже воспроизвели большинство войн, в которых участвовали бравые янки. А знаменитый Sid Meier даже создал симулятор колонизации Северной Америки. Долгое время никто с г-ном Meier'ом соревноваться не рисковал, но недавно на это отважилась фирма Interplay, создавшая Conquest of the New World — свою версию освоения Дикого Запада.

На заре пионерской организации

Ничего особенно выдающегося здесь (увы) придумать нельзя, поэтому игра является обычной переработкой небезызвестной "Колонизации". Хотя отличия от Meier'овской Colonization все же есть: играющий в Conquest может "порвать" с пионерами-колонизаторами


High Native (Attacker)



счастливое совпадение — плыли в поисках новой жизни и нашли ее!). Искатели приключений только и успевают, что вытащить свои телеса на берег, прихватив с собой несметные горы всевозможных полезных инструментов, оружия и даже... любимых ездовых осликов. Но на этом удача не оставляет путешественников: среди них, естественно, ненароком находятся земледельцы, шахтеры, геологи, разведчики, плотники, словом, все, кто необходим в святом деле строительства нового поселения.

Первая миссия Settlers 2 целиком посвящена обучению играющего азам нелегкой жизни г-на Робинзона. В ней рассказывается о том, насколько важно развивать свою колонию, расширять ее границы и вообще осваивать свалившуюся на голову территорию. Справедливости ради надо отметить, что этих указаний явно недостаточно для воспитания экономически и политически грамотного колониста. Поэтому рецензия во многом посвящена вещам, которыми должны были заниматься сами создатели игры. Заканчивая первую миссию, вы, воспользовавшись услугами волшебного портала (нечто вроде родного телепортера), переноситесь на следующий остров, где... правильно мыслите — должны начинать все с начала.

Постепенно настырному поселенцу открывается не только секрет постройки всех типов зданий, но и неприятный факт, касающийся того, что все последующие острова будут заселены враждебно настроенными робинзонами г-на компьютера, которые, увы, не будут рады видеть собратьев по несчастью. Цепочка таких миссий составляет кампанию, являющуюся одним из двух

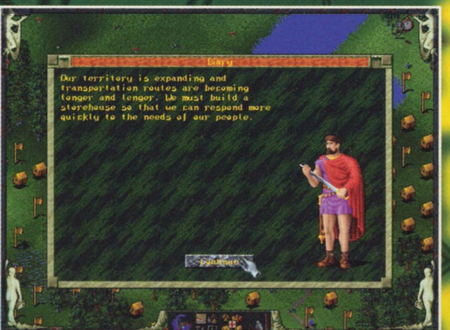
режимов игры. Вторым режимом можно считать так называемый "Free Play", это по сути дела аналог "custom"-миссий, где игрок сам выбирает интересующий его этап, а также соотношение количества компьютерных и живых соперников.

Multiplayer-режим

Замечу, что одной из наиболее гениальных задумок в Settler'ах является возможность игры вдвоем на одном компьютере. Воткните в свободный COM-порт еще одну мышь и наслаждайтесь! Экран делится вертикально пополам, и каждый играющий может руководить своей колонией. Что особенно приятно, так это очень быстрый engine, абсолютно не тормозящий даже в режиме парной игры. Каждая карта имеет свой фиксированный размер и количество игроков. Зато условия игры весьма разнообразны. Для начала советую попробовать себя в режиме "human vs computer": все живые сетлероводы состоят в союзе против компьютера.

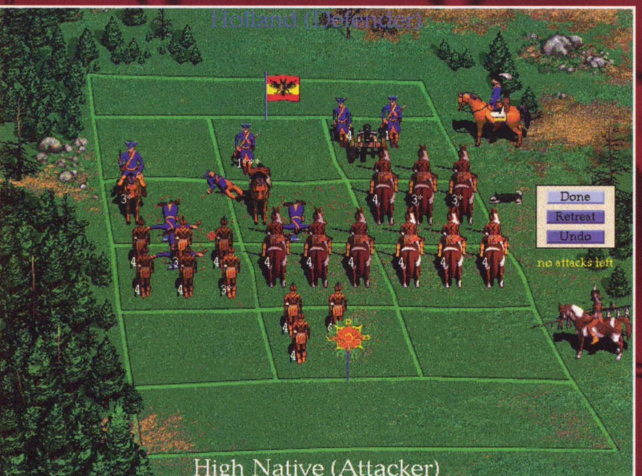
Однако это вовсе не значит, что игроки (компьютерные и живые) не могут быть "каждый сам за себя". Третьим и последним режимом является "human vs human", при этом цель игры может быть указана самими играющими: до полной победы или соревнование "кто больше хапнет территорий". Впрочем, можно играть и совершенно беспельно: в этом случае колонизация будет длиться вечно.

В начале multiplayer-игры можно явно указать, желают ли играющие вести разведку земли собственными силами, или карта острова будет видна сразу и целиком.



новых земель и встать на сторону обиженных американских индейцев, чтобы отстоять родной чернозем. Если же вы предпочли "цивилизованных" европейцев, то дело обстоит следующим образом: корабль с разведчиками-скаутами обнаруживает большой материк, освоить который и есть коренная цель игры. Как водится, совершенно независимо от вас тот же материк отыскивают и ваши соперники, а значит, начинается бешеное соревнование за правообладание бесхозными гектарами. На завоевание свежеиспеченному Колумбу отводится весьма и весьма ограниченное время — всё 16 столетие. Непонятно одно — почему индейцам тоже нужно открывать и осваивать собственные земли?..

Но это все мелочи... Начиная очередной поход на Дикий Запад, игрок может выбрать от одного



High Native (Attacker)

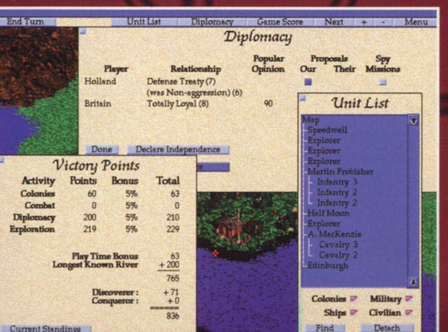
до пяти компьютерных соперников или же соревноваться с таким же количеством друзей. Специально для начинающих предусмотрена небольшая обучающая миссия, которая, кстати говоря, весьма неплохо продумана. Пользователя буквально ведут за руку, показывая все основные принципы игры — от разведки земель до тактики боя.

Помимо сценария для необстрелянных стратегов, в Conquest'е есть еще четыре оригинальных миссии. В "Island" задача игрока — разведать за 40 ходов как можно больше территорий, сделав при этом максимальное количество открытий. В следующей миссии, "Native", надо воссоединить 15 индейских племен в единую Федерацию. Чем скорее эта цель будет достигнута, тем больше очков получит "главный индеец" (то есть вы). Заключительные



кампании, "Survivor" и "Conquistador", похожи, и разнятся лишь количеством сторон, борющихся за доминирование в Новом свете.

Последний и самый лучший вариант игры — это custom. Пользователь может сам выставить все необходимые опции и ограничения: количество конкурентов (1-5), количество ходов в игре и количество очков, необходимых для победы. Кроме того, вы можете выбрать "уникальные способности", которые могут сильно помочь в игре (например способность проводить душеспасительные беседы с индейцами, таким образом утихомиривая их буйный нрав, или умение запродать подороже свой товар Отчизне). Чтобы игрок не потерялся в многочисленных меню и надписях, правая кнопка мыши вызывает на свет божий ответы на многие вопросы, возникающие как в начале, так и в ходе игры.



Графика

Ее не просто приятно наблюдать, о графике игры приятно писать. Settlers 2 легко держит SVGA-разрешения от 640x480 вплоть до 1024x768. Как уже говорилось, engine получился очень быстрым, продуманным и прорисованным до мельчайших деталей. Он допускает воистину огромное количество одновременно перемещающихся объектов, практически не теряя при этом в скорости. Ваша колония — это не просто кучка унылых домов, разбросанных по округе. Поселение представляет собой внушительных размеров живой организм. В каждом здании есть свой "жилец", который выполняет определенные обязанности. Все действия персонажей анимированы: мельник выходит из дому, чтобы забрать принесенный мешок с пшеницей, затаскивает его внутрь, а когда бедолага остается без работы, то выходит на крыльцо мельницы, чтобы праздно поглазеть вокруг или даже поспать...



Кроме того, Settlers 2 обладает многооконной системой. Вы можете не закрывать окна сообщений, а уютно разместить их в удобных позициях. Если же вы хотите, скажем, понаблюдать за тем, как рабочие таскают золото из шахт — туда ли, не проносят ли мимо ваших закромов, — нет проблем! За любым объектом в игре можно закрепить "камеру" с возможностью уменьшения/увеличения картинки. Это очень удобно для присмотра за важными пограничными точками колонии...

Откель грозить мы будем шведу?

Естественно, отсель. Любой этап в Settler'ах игрок начинает, имея здание HQ (в простонародье — Town Hall), где хранятся все заготовленные ресурсы, а также рабочие, специалисты и рекруты. Деление у колонистов именно такое. Из воинов игрок изначально получает только рекрутов — самых хлипких и кислых защитников Отечества. Специалистов в каждой области производства дается совсем немного, от двух до десяти, в зависимости от их профиля. В том или ином здании может работать только соответствующий специалист. Рабочие же используются для переноса материалов, пищи и т.д. Их в игре больше всего. HQ обеспечивает минимальную территорию, необходимую для постройки зданий.

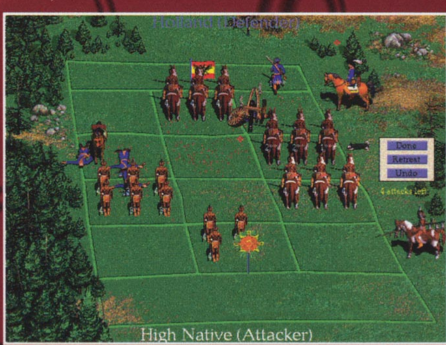
Оказавшись вне области влияния HQ, игрок теряет право на строительство. Внутри "пограничной зоны" на постройку также наложены некоторые условия: в каждой точке колонии четко указывается, какой тип построек может быть возведен — шахта для добычи полезных ископаемых или здание. Здания в игре отсортированы по размеру — маленькие, средние и большие. Вместо любой из вышеупомянутых построек игрок имеет право поставить флаг. Флаг является основополагающим объектом при любом строительстве, поскольку только между двумя флажками может проходить дорога. Надо отметить, что колонисты безмерно ленивы и гулять по окрестностям вне дороги категорически не хотят. Поэтому, прежде чем затевать сооружение чего-либо, сначала займитесь прокладкой подъездных путей, по которым будут доставляться стройматериалы, необходимые ресурсы и прочее. Кроме того, только между двумя флажками стоят рабочие, переносящие все материалы по колонии. Чем больше флажков на дороге, тем больше рабочих, а значит — быстрее осуществляются все перевозки.

Шахты и производство

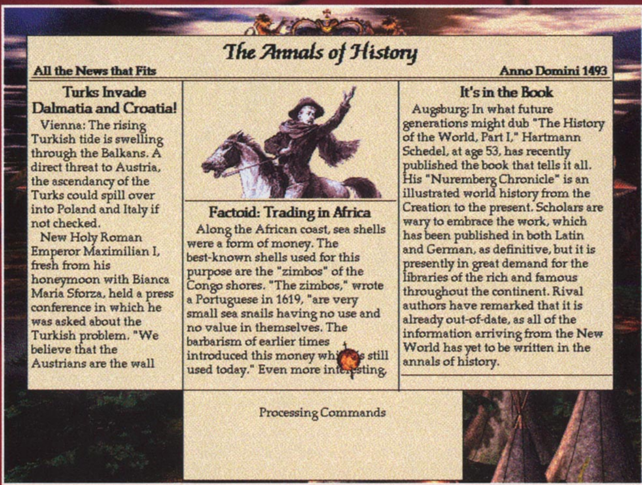
Упомянутые в подзаголовке вещи являются основой экономики в игре. Начнем с шахт. В распоряжении у колониста их ровно четыре: для добычи угля, железной руды, золота и гранита. Руда и уголь используются для изготовления железа, которое идет на оружие, щиты для воинов и инструменты для рабочих. Гранит может стать альтернативой обычному камню при сооружении разнообразных зданий. Золото переправляется в Mint (монетный двор), который чеканит "баказоиды". Если добыча полезных ископаемых не поставлена на должном уровне, то обычно в производстве оружия и монет отмечается печальный застой. Определить, какого именно материала не хватает для работы (а также выяснить, насколько рентабельно ваше предприятие), можно, "кликнув" на нужном объекте.



Обговорив все условия, можно смело приступать к "поднятию целины". Стандартно первый корабль доставит вам только разведчиков-скаутов. Все расстройства насчет того, что они не умеют строить колонии, напрасны: настоящих колонистов (а точнее колонисток) вам завезут позже. Святая обязанность колонистов-пионеров — перекрашивать черные области на карте во что-нибудь более вразумительное. В игре предусмотрена гениальная опция "persistent", обеспечивающая разведчикам непрерывное автоматическое занятие их любимым делом на долгое время. Конечно, можно управлять ими и вручную, но это слишком утомительно, хотя и более эффективно (видимо, люди из Interplay большое количество времени убили на изучение недостатков той же "Цивилизации").


High Native (Attacker)

Первые очки, которые зарабатывает игрок, ему обеспечивают пионеры: если находится длинная река, высокая гора, большая долина, то за их открытие вручаются призовые — чем больше (длиннее) объект, тем больше призовых. Через пять-шесть ходов к игроку являются поселенцы и войска. Ключевым условием процветания колонии является правильный выбор ее расположения. Необходимые и достаточные условия буквально следующие: колония должна размещаться наполовину на траве, наполовину в лесу. С одной стороны поселок должен иметь горы, с другой — реку или море. Все это обеспечивает бесперебойную поставку жизненно важных материалов: пищи, леса, железа...


The Annals of History

All the News that Fits — Anno Domini 1493

Turks Invade Dalmatia and Croatia!
Vienna: The rising Turkish tide is swelling through the Balkans. A direct threat to Austria, the ascendancy of the Turks could spill over into Poland and Italy if not checked.
New Holy Roman Emperor Maximilian I, fresh from his honeymoon with Bianca Maria Sforza, held a press conference in which he was asked about the Turkish problem. "We believe that the Austrians are the wall

Factoid: Trading in Africa
Along the African coast, sea shells were a form of money. The best-known shells used for this purpose are the "zimbos" of the Congo shores. "The zimbos," wrote a Portuguese in 1619, "are very small sea snails having no use and no value in themselves. The barbarism of earlier times introduced this money which is still used today." Even more interesting,

It's in the Book
Augsburg: In what future generations might dub "The History of the World, Part I," Hartmann Schedel, at age 53, has recently published the book that tells it all. His "Nuremberg Chronicle" is an illustrated world history from the Creation to the present. Scholars are wary to embrace the work, which has been published in both Latin and German, as definitive, but it is presently in great demand for the libraries of the rich and famous throughout the continent. Rival authors have remarked that it is already out-of-date, as all of the information arriving from the New World has yet to be written in the annals of history.

Processing Commands

Сельское хозяйство и промышленность

После того как ваш поселенец магическим образом превратится в Town Hall, можно начинать строительство базы — занятие, за которым игрок проводит в среднем три четверти игры. Самыми полезными заведениями в Новом свете принято считать лесопилку (mill) и шахты (metal mine, gold mine). Вот здесь игрока поджидает приятная неожиданность. Авторы придумали весьма правдоподобную теорию: производительность предприятия зависит от его месторасположения. Если место колонии выбрано неверно, то ваша лесопилка будет безуспешно кромсать горные массивы с производительностью -85%, а работнички будут упорно извлекать металл из... древесины.

Накопив энное количество ресурсов, можно

Весьма разумно локализовать все необходимые постройки в одном месте. Скажем, фабрику по переработке железной руды, монетный и оружейный дворы лучше возводить прямо на дороге, соединяющей ваш HQ и шахты. В этом случае рабочие не смогут проделать свой любимый трюк — отнести ресурсы в HQ, а затем извлечь их и наконец доставить на место. Для бесперебойного труда



шахтеров необходима прорва еды, обеспечением которой занимается другая отрасль — сельскохозяйственная.

Сельское хозяйство

Чем больше ферм соорудит игрок, тем лучше. Фермы желательно располагать таким образом, чтобы вокруг них оставалось свободное пространство для посевов. Зависимость линейная — чем больше посевов, тем больше производительность фермы. Ну, а пшеница, как известно, требуется везде и всюду. Старайтесь не давать работягам таскать продукты в HQ на хранение — сооружайте "препятствия" в виде мельниц, свиноферм, ферм для разведения ослов. Для двух последних объектов совершенно необходимо держать неподалеку колодец — только в этом случае они будут приносить хоть какую-то пользу. Для выращенных свинок устройте конвейер: по одну сторону дороги стоит свиноферма, а по другую — скотобойня! Поросята даже хрюкнуть не успеют...

А между тем существуют и другие способы прокормить ненасытных землекопов. Вы можете пустить в дело рыбаков и охотников. "Истинным врагом" колонии является лесник. Приглядывайте за ним внимательно, или парень посадит красивую рощицу прямо на том месте, где вы собирались построить нечто дельное. Если несчастье все же случилось, единственный выход из положения — соорудить в заколосившемся леске пару домиков лесорубов, и вскоре вы получите как свежий стройматериал, так и свободное место для строительства.

Хотят ли settler'ы войны?

Очевидно, что вопрос только в том, какие именно settler'ы ее желают. Если вы все же вступили на тропу войны, то готовьтесь к драке неспешно и основательно. Во-первых, все "военизированные" здания (barracks, guardhouse, watchtower, fortress — перечислены по возрастанию размеров и объема гарнизона; для простоты буду называть их просто "крепостями") расширяют вашу территорию, делая ее доступной для застройки. Чем крупнее будет "домик", тем больше земли он будет защищать. Если ваша свежепостроенная крепость "задевает" вражескую территорию, на которой не наблюдается чужих гарнизонов, то все сооружения неприятеля обращаются в пепел.

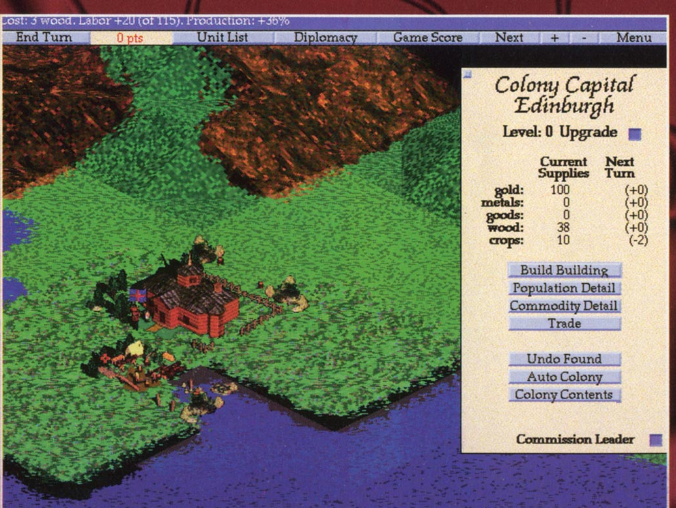
В том случае, если вы все-таки умудрились зацепить и вражескую крепость, то все гораздо серьезнее. Дело в том, что ваша территория расширяется только в тот момент, когда в новую крепость входят солдаты. А в новые здания присылают только неумелых рекрутов. Чтобы натренировать солдат, необходимы монеты. Получив по пять монет каждый (!) и пройдя пять промежуточных стадий, солдаты становятся генералами, что означает "наивысшую степень крутости". В этом чине они практически непобедимы. Но для тренировок необходимо время, а в случае с приграничной крепостью его-то как раз и нет. Так и получается, что заматеревший враг легко валит всех ваших новобранцев и занимает крепость, которую вы для него так услужливо отстроили.

Вот выходы из такой ситуации. Первый: вы строите либо приграничные бараки (располагаются рядом с границей), либо что-то более внушительное (типа fortress), но чуть поодаль. Идея такова: если вражеская крепость стоит рядом с границей, вы можете напасть на нее, сделав вылазку, в любой удобный момент. Атаковать недруга не составляет проблем: "кликните" мышью на его крепости, укажите, какое количество воинов (и каких — "крутых" или нет) вы желаете отправить. Важно то, что солдатики набираются не только из ближайшего, но и из окрестных гарнизонов (зданий).

Второй вариант заключается в том, чтобы построить катапульту. Сие грозное оружие предназначено для разрушения неприятельских крепостей и уменьшения в них популяции врага. Беда лишь в одном: глупая катапульта без разбору крушит как неприятельские бараки, так и казармы вашего союзника, случись ему оказаться неподалеку.

Большое значение имеет и экипировка вояк. Ведь вооруженный мечом и щитом воин почти наверняка победит бойца, не имеющего подобных доспехов. Враг считается поверженным только тогда, когда его HQ будет низведен до основанья вашими бравыми воинами. Еще одной маленькой хитростью на пути к браться и за другие, не менее важные постройки. Фермы (farm) обеспечат людей едой, housing — жильем, а местные священники будут молитвами переманивать население из Европы в Америку. Если вам повезет, и вы наткнетесь на золотую жилу, — то это обеспечит вам хороший дополнительный источник звонкой монеты. Ну и какой же нормальный поселенец будет жить в городе без форта! Сие приспособление безмерно поможет вам в борьбе против индейцев и прочих белых.

Для того чтобы увеличить эффективность ваших сооружений, предусмотрена возможность их достройки, upgrade'а. Сначала обязательно upgrade'ится Мэрия (или Town Hall — как угодно). Вслед за ней до этого уровня могут быть доведены все городские постройки. После первого же upgrade'а становится ясно, что необходим еще один ресурс, попросту "товары" (goods). Эти самые товары изготовляются в зданиях commerce и необходимы не только вам, но и Родине, а потому ценятся много дороже любых материалов. Торговля с родной страной (а также с конкурентами) осуществляется с помощью странного гибрида ярмарки и корабельных доков (dock/trading post). Цена на товары, к сожалению, фиксирована, а потому с рыночными отношениями здесь не все хорошо. "Храм" торговли может быть возведен как на реке, так и на океанском побережье, но, строя его, учтите, что отныне созидать корабли здесь будет невозможно. Так что, закладывая колонию, всегда держите в голове, что все ее постройки должны быть максимально эффективны — ведь за каждую из них начисляются баллы.



Структура игры и отряды (units)

Соревнование в Conquest of the New World строится на количестве набранных баллов, начисляемых (или не начисляемых) буквально за все. С самого начала их (очки) зарабатывают разведчики. Баллы идут не только за крупные открытия, но и просто за количество осмотренной территории. Далее оценивается колония. Кроме того, есть оценки за успехи в дипломатии



и ратном деле. При этом дипломатия в игре предельно проста и понятна: либо вы договариваетесь (заключаете союз) с заинтересованной стороной, либо засылаете шпиона, который добывает информацию (или наносит вред строительству). Таким образом, игрок, имеющий максимальное количество баллов, по окончании ходов становится победителем.

На самом деле есть еще один — более простой — способ выиграть: надо попросту сжить (изгнать) всех игроков прочь из любимого Нового света — и дело в шляпе. Как это сделать? Пользуйтесь подручными отрядами!

В игре четко выделены несколько типов unit'ов — поселенцы (settlers), скауты, или пионеры (scouts), корабли (ships) и, наконец, лидеры и военные отряды. Каждый из них имеет свою скорость перемещения и "дальнобойность" за один ход (равную одному году в игре). После того как игрок осуществит все необходимые действия,

победе будет постройка... пивоваренного заводика. По утверждениям авторов игры, данный напиток вселяет храбрость берсерка в души отведавших его солдат, они меньше болеют и всегда веселы. В общем, пейте пиво пенное!..

Рычаги власти

Ознакомившись с основными идеями создания колонии, перейдем к вещам более тонким и неочевидным. Речь — о некоторых полезных



функциях: распределение ресурсов, управление транспортом и войсками (distribution of goods, transport, military). Функция "транспорт" определяет, какие именно продукты или материалы перевозятся в первую очередь. Таким образом игрок может выделить наиболее важные для него ресурсы и обеспечить их быструю доставку. Распределение ресурсов жизненно необходимо для нормального функционирования колонии. Ситуация в ней постоянно меняется — в каких-то шахтах кончаются запасы еды, и добыча прекращается, в mint'е или кузнице кончается уголь, и т.п. В том случае, если у вас нет гранитных шахт (они и не нужны при нормальной работе Quarry), "отключите" поставку к ним пищи. Если у вас негде строить флот — не заставляйте рабочих носить материалы к верфям.

Ни в коем случае нельзя забывать о функции "military"! Для победы в игре вам необходимо иметь хорошо натренированную армию. А вымуштровать ее довольно легко. Для начала возведите несколько крепостей (fortress) — они самые укладистые (вмещают до девяти человек). Затем поставьте на максимум "количество солдат" как в пограничных, так и во внутренних районах. Когда крепости наполнятся воинами, наладьте бесперебойное снабжение последних деньгами. Очень скоро вы получите обширную армию, способную защитить вас от любого агрессора. Необходимо лишь помнить, что сначала деньги доставляются в самые крупные здания, и только после окончания в них тренировок активируются постройки поменьше.

Наконец, чтобы эффективно атаковать неприятеля, нужно правильно выставить соотношение солдат — остающихся охранять вашу крепость и атакующих. Захваченная крепость врага до отказа заполняется вашими бойцами; те же, кому не хватило места, возвращаются в исходные гарнизоны. Если ваши войска несут большие потери, то в том же окне Military можно выставить количество "призывников". Не сделав этот шаг вовремя, вы рискуете остаться вообще без армии...

Резюме

Как мне кажется, игра Settlers 2: Veni, Vidi, Vici является подлинным откровением нынешнего игрового "стратегического" сезона. Обладая отличной графикой и возможностью игры вдвоем на одном компьютере, она, несомненно, привлечет к себе стратегоманов всея Руси и окрестностей. Пожалуй, единственным минусом игрушки можно назвать повторяющийся (а следовательно, быстро надоедающий) процесс постройки колонии заново и заново — на каждом новом этапе. Исходя из всего сказанного, оценки таковы:

Системные требования:
486DX2/66 (лучше Pentium 75), 8 Мбайт RAM, 2-скоростной CD-ROM, SVGA (min 640x480), MS-DOS, 36 Мбайт на HDD, звуковая карта, мышь

Settlers 2: Veni, Vidi, Vici
★ Blue Byte

95%	ГРАФИКА
80%	ЗВУК
90%	СЮЖЕТ

ИНТЕРЕСНОСТЬ **90%**

ход переходит к другим соискателям. В это время пользователь обречен на чтение провинциальной газетки с изображением человека на коне (поразительно похожего на Эйнштейна). Газета примечательна тем, что в ней зачастую печатаются сообщения, датированные сотней-другой лет вперед.

Колониальные войны

Такой забавной системы стратегических баталий уже давно не было. Битвы в Conquest сильно смахивают на странный гибрид крестиков-ноликов и шахмат. Основные действующие отряды — пехота, кавалерия и артиллерия (ваши и противника) — поочередно делают ходы, целью которых является либо полное истребление врага, либо прорыв к последнему ряду клеток противника, что равнозначно победе. Пехота и артиллерия могут передвинуться только на одну клетку, а кавалерия на две клетки за один ход. Важно то, что отдельные отряды можно группировать и бить ими по врагу одновременно, что значительно увеличивает урон, наносимый неприятелю.

Кроме того, многое зависит от лидера отряда, который стоит в сторонке, наблюдая за сражением. Его личные характеристики определяют поведение в бою всего воинского коллектива: от leadership зависит возможное максимальное количество отрядов в группе и количество атак за один ход. Charisma влияет на мораль войска — чем она больше, тем менее вероятно бегство отрядов. Во время атак вражеских поселений возникает выбор действий — захватить город или разграбить его. В последнем случае победа даже необязательна. Все что необходимо, это продержаться как можно дольше на поле, пока ваши подручные грабят и сносят с лица земли селение.

Специально для тренировки солдат может быть построен War College (военный колледж). За определенные суммы здесь развиваются некоторые основополагающие качества ваших отрядов, их умение атаковать, обороняться. Каждое улучшенное качество автоматически передается всем существующим войскам.

По счастью, в игре есть не только немного скучноватые "шахматные" стычки. Поклонники "Пиратов" (Pirates!), наверняка, заинтересуются морскими боями. Начиная морское сражение с противником, игрок должен четко определить цель поединка: захват судна или его уничтожение. Обычно в выигрыше (то есть атакует) остается тот корабль, который лучше (быстрее) маневрирует. В случае удачного сближения кораблей возможен абордаж, в котором участвуют пехота и... кавалерия (последняя в полсилы). Такая схватка может закончиться как захватом корабля, так и его затоплением. Впрочем, для того чтобы утопить вражеское судно, не обязательно идти на абордаж — можно просто расстрелять кораблик из пушек, что более приятно.

Графика

Великолепно выполненная SVGA-графика "лечит" игру безмерно. Многооконный режим действительно поддерживается, но сильно затормаживает engine, вследствие чего вовсе не является полезным. Ну, а опция zoom позволяет рассмотреть вашу колонию в мельчайших деталях. Все... Впечатления об engine' на этом иссякли...

Резюме

С самого начала идея была хороша. Привлекательная графика только добавляла шарма и переполняла энтузиазмом сердца первооткрывателей. К сожалению, дальше дельной идеи дело не пошло. Динамика игры была безвозвратно утеряна, а походовый режим может утомить даже самых стойких стратегов. Слишком много времени необходимо уделять собственным городам, что превращает игру в некое подобие SimCity.

Conquest of the New World
★ Interplay

85%	ГРАФИКА
70%	ЗВУК
61%	СЮЖЕТ

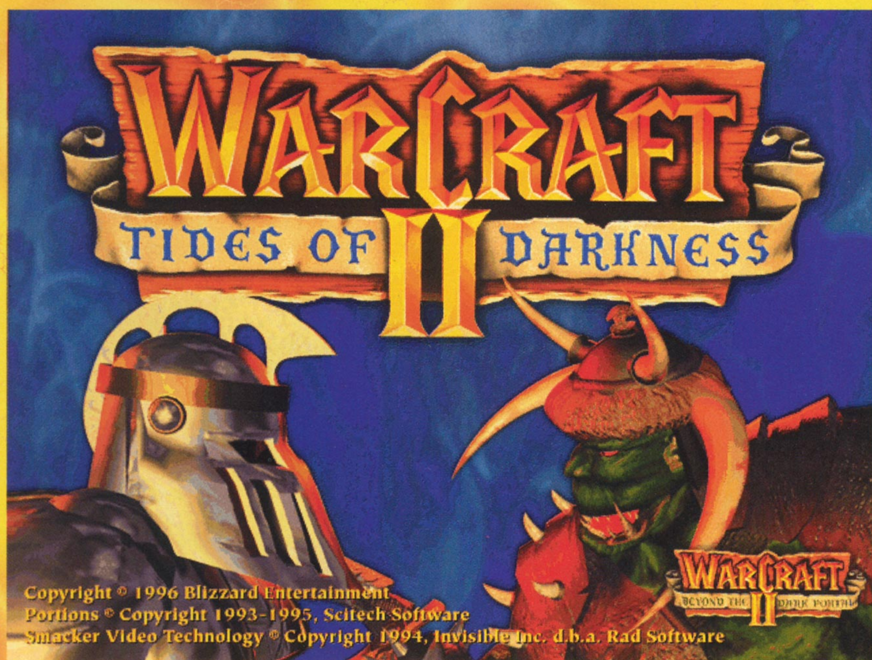
ИНТЕРЕСНОСТЬ **61%**

Системные требования:
486DX2/66, 8 Мбайт RAM, 37 Мбайт на HDD, 2-скоростной CD-ROM, SVGA, мышь

Орки выходят из Запределья



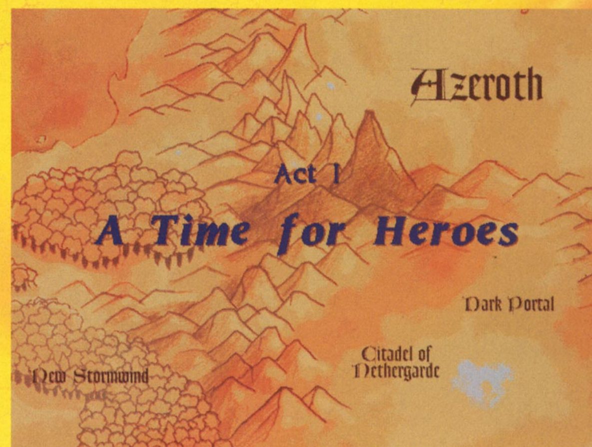
...А начиналось все как в старой доброй сказке: войнолюбивые орки наконец-то были изгнаны в другой мир, люди, свободно вздохнув и почувствовав разницу между бранью и спокойствием, энергично принялись прожигать жизнь — растить деревья, воспитывать детей, строить дома.
Но не тут-то было. Неужто глупые людишки подумали, что ненасытные орки удовлетворятся жалким существованием в запортальных областях? Как же! Даже наименее безнадежный из всех подающих надежды на исправление орков никогда не потерпит вокруг своей благородной персоны плесень, сырость и застой. И ведь его можно понять! Сами подумайте: на завтрак поганки, на обед поганки и даже на ужин и то поганки! А каково грамлюдоедам? Если несчастный орк, поймав какую-нибудь гнусную зверушку, еще в состоянии проглотить поджаренную на едва тлеющих угольках тушку, то метаболизм огров с таким с позволения сказать "завтраком" едва ли примерится. Можно еще вспомнить про замордованных злыми людьми рыцарей смерти, питающихся человеческими душами. Но нет, нет в захолустном Запределье человеческих душ, не водятся!..
Что оставалось делать загнанным в угол бедолагам? Прорываться и пытаться вновь захватить наше с вами измерение.
Но для этого необходимо продолжение!
Верно, и оно появилось!
*Вторая часть великой игры WarCraft 2, названная авторами **"Beyond the Dark Portal"**, с середины июня продается в столице нашей родины и пользуется между прочим умопомрачительным успехом.*



Стало быть "Beyond the Dark Portal"... Помните последнюю людскую миссию первой части WarCraft'а номер два? В частности симпатичный домик, который вам предстояло превратить в развалины? Так вот, это и есть Dark Portal, или Врата Мира (перевод вольный). С их помощью побитые орки покинули Azeroth в поисках спасения. Поэтому продолжение игры повествует о временах, наставших после изгнания орков в Запределье. Ну, а чем наполнятся эти времена — решать вам: 24 дополнительных миссии (по дюжине за людей и орков) — к вашим услугам.

Традиционно сначала нужно решить, кто милее вашему сердцу — человеки или орки. Встав на сторону себе подобных, вы обрекаете себя на тяжкий пастушеский труд, поскольку только и будете что загонять непослушных орков в запредельные области. Если же вы вняли моим плаксивым рассуждениям о безрадостном существовании орков в другом мире, то займитесь их вызволением на свет божий. Только не подумайте, пожалуйста, что я-де злодей и очень люблю орков. Во-первых, я их действительно люблю, а во-вторых, во всем виновата практика сетевой игры. Очень уж приятно наблюдать, как солдаты противника, поддавшись на провокацию, кидаются очертя голову в атаку, позабыв о такой простой вещи, как внимание. Мины людоедов делают свое дело быстро и безотказно. И если один из отчаянных парней все-таки доберется до вас, считайте, что ему крупно повезло. Или наоборот? В общем, орками играть, по-моему, веселее.

Первая миссия. Необходимо уничтожить клан враждебно настроенных рыцарей смерти. Ребята отчего-то не хотят делиться знаниями, которые необходимы вам для постройки нового портала. Кроме того, эти негодяи держат в плену предводителя дружественного племени. Зовут этого парня Гром, а фамилия у него и вовсе устрашающая — Адский, понимаешь ли, Крик. Вырвавшись из заточения, вождь обязательно окажет вам посильную помощь. Казалось бы, что может сделать обычный "грунт", если на него наваливается толпа рыцарей смерти? Но в том то и дело, что Гром — "грунт" далеко не обычный, он самый настоящий герой. Взгляните на то, какова продолжительность его жизни, и вам все станет ясно. А что вы думаете по поводу его силы? Ого-го? Согласен. Только, ради бога, будьте благоразумны: если вы, забыв об осторожности, бросите его на десятерых соперников, он может и не устоять. Тогда как по условиям миссии герой обязан остаться в живых.



Короче, думайте.

Предположим, вы настоящий крафтмен, а значит, сумели добыть знания для постройки новых ворот. Но вдруг оказывается, что без черепа Гулдана, упокой господь его душу, портал работать не собирается. Пожалуйте, во вторую миссию, в коей вам придется добывать этот самый череп (не воспринимайте это буквально, никакого черепа вы не увидите).



Оборона — высший класс!

Вернее, не добывать, а отбирать его у клана орков, которые используют череп в ритуальных целях. Естественно, что они не собираются потакать вашим сумасбродным желаниям, а потому... В общем, зря они буянят. Не буянили бы — могли бы жить и жить...

Главным вашим помощником в этой миссии будет выступать некий крутой персонаж по имени Дентарг, здоровенный людоед-волшебник. Но, увы, несмотря на размеры, особой пользы от него не получишь. К большому сожалению, людоеды не способны восстанавливать жизнь. Зато, если околдовать их магией BloodLast, мощь этих существ возрастает многократно. Дентарг, усиленный магией, валит негодяев вроде "грунтов" или топорометателей толпами. Так что, проблем с этой миссией у вас быть



Верните наших драконов!

не должно, ведь вам доступны абсолютно все воины (за исключением драконов). А ваш противник пользует лишь людоедов, да и то без магии. Одним словом, умная оборона из башен с пушками, и о жалких потугах неприятеля разрушить вашу базу можно забыть...

Так, без проблем вы доберетесь до второго эпизода, название которого говорит само за себя — The Burning of Azeroth. Сначала вы озадачитесь проблемой уничтожения заставы людей. Потом надо будет отбить у людишек драконью самку. С этого момента вы сможете использовать драконов в дальнейших заданиях. Но затем начнется черт знает что: вам понадобится какая-то волшебная книга, которую тут же стянут неизвестные лица неизвестной национальности. И искать ее вы будете до последнего сражения четвертого эпизода. В финальной битве на вашей стороне будут все герои, а также дракон по прозвищу Крыло Смерти (ох и могучая же тварь!). Но все, как всегда, портит отсутствие возможности восстанавливать жизнь. Легко догадаться, что заключительная схватка сложнее предыдущих, и вам придется здорово постараться, чтобы выйти из нее победителем.

Для тех, кто решил биться на стороне людей, все перипетии игры будут выглядеть с точностью до наоборот. Сначала вы будете вынуждены освобождать героев, плененных порождениями зла (не пугайтесь, речь об обычных скелетах). В вашем распоряжении окажется отряд под предводительством свежевыращенной в "Близзарде" героини Аллерии, некоей удалой эльфийской лучницы. Честно вам скажу: это что-то! Во-первых, девица стреляет дальше, нежели рядовой лучник, и при хорошем раскладе может... топить корабли. Во-вторых, стрелы, пущенные ею, обладают такой разрушительной силой, что она одна в состоянии ликвидировать небольшую группу врагов, так и не дав им вступить в рукопашную с вашими бойцами. Наконец, прибавьте к эльфийской воительнице старого командира-рубаку и могучего палладина Туралиона, и у вас получится непобедимый отряд специального назначения. Для такой команды нет ничего невозможного, поэтому первая миссия станет для вас истинным наслаждением. В следующей миссии вам нужно уничтожить орков, выбравшихся из разлома реальности. И так далее, и так далее. Кончится все тем, что орки опять окажутся там, откуда с таким трудом выкарабкались, а вы снова начнете жить припеваючи.

В заключение несколько слов для вечно сомневающихся. Не спешите отмахиваться от игры, если вам вдруг покажется, будто Beyond the Dark Portal мало чем отличается от предыдущей части. А новые герои? А новые карты? Вы только взгляните на них. С какой тщательностью прорисован пейзаж запортального мира! Ну разве не милы эти грибочки? Разве не радуется глаз при виде озер, заполненных слизью?

Местность стала лучше хотя бы потому, что на ней теперь столько всего умещается! А ведь чем больше на карте неприятелей, тем дольше и интереснее их лупить. Сначала отбиваешься от наседающих врагов, потом переправляешься через реку, патрулируемую вражеским флотом. Под конец крушишь сильно укрепленную базу. Иногда на карте встречаются места, отгороженные грядой гор, куда пешие армии добраться просто не могут. А за ними (какая подлость!) — несколько "птицефабрик", перманентно производящих сами знаете кого. Тут без саперов не обойтись. Если же попытаетесь заслать туда собственных орлов, то уж позаботьтесь об их численном



Корабль не выдержал веса, утыкавших его стрел.

превосходстве. Представили во сколько вам обойдется эскадрилья из двадцати драконов?..

Вы, наверное, уже поняли, что новые герои очень сильно отличаются от старых. Главное — они стали куда мощнее, и в умелых руках могут творить истинные чудеса. На мой взгляд, более грамотно организованы базы противника, во всяком случае почти все неприятельские башни теперь окружены стеной. Реже попадаются двойные линии укреплений. Так что нелегко придется даже профессионалам. Кстати, для тех, кто играет в WarCraft с друзьями, то есть в сети, в комплекте с новыми миссиями поставляются новые карты для мультиплейерной игры.

В общем, крафтмены всех стран, присоединяйтесь!

— Владимир Кочуров

От редакции

1. Этот номер "МИ" прямо-таки переполнен WarCraft'ом, и советы, высказанные в другой публикации, автором которой является легендарный Иван Огородников (см. рубрику "PC\Впрок\Гвозди"), вполне применимы и к новой части игры. Учтите это.

2. О том, что рейтинги игры не стали хуже (по сравнению с первой частью), свидетельствует плашка "Наш выбор", красующаяся на первой полосе рецензии.



Игра WarCraft II бис предоставлена Электротехническим обществом (Москва)

Рисуют мальчикам войну...

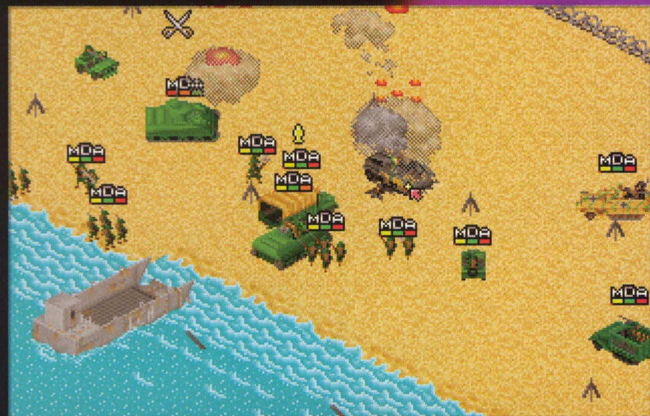
OFFENSIVE

Вторая мировая, до победы два с небольшим года... Растерявшие всю свою спесь немецко-фашистские отброшены к рубежам фатерланда, и теперь все сводится к тому, чтобы окончательно "задушить фашистскую гадину в ее логове". Кто будет душить? Коалиция союзников (Великобритания, США и Канада) и примкнувшая к ним красная Россия. Именно в это суровое и героическое время и происходят основные события новейшего военно-стратегического продукта от компании "Океан", названного ею емким словом Offensive, или "Наступление".



По вражескому дзоту — ПЛИ!

Начинается все с грустной дилеммы: кого представлять на этом военно-полевом празднике смерти — союзников или их, оккупантов? Ваш выбор, возможно, будет облегчен, если вспомнить, что армия союзников в 1944-45 гг. была много сильнее задыхающихся гитлеровских полчищ. И следующая исторической правде игра, естественно, "на стороне" антифашистской коалиции. Если же вы собираетесь играть за гнусных наци, то мне вас жаль — фашистские армии далеко не те, что были в 1941-м. Впрочем, кто знает, вдруг вам удастся повернуть историю вспять, и вы сумеете вернуть зарвавшимся воякам их реноме...



Десант с моря.

Короче говоря, не надо отнекиваться и делать удивленные глаза, отныне вы — командующий Западным фронтом. Игра заключается в выполнении определенных миссий, которые в точности повторяют реальные сражения того времени. Но сначала вам доходчиво расскажут о положении дел на фронтах и объяснят, в чем состоит именно ваша задача, после чего вы окажетесь на месте сражения. Первая цель свежеиспеченного командующего — освободить город, занятый вражескими войсками. Ключи от города должны добыть ваши парашютисты, высаженные десантом на его окраине.

На первый взгляд, игра представляет собой динамическую стратегию. Действуя в реальном времени, играющий управляет своими юнитами, отдавая им соответствующие распоряжения. По графике же игра напоминает чем-то знаменитую UFO, поскольку все представлено в изометрии. В общем, твердая четверка. Солнечные лучи с трудом пробиваются сквозь сажу и дым, затмивший небосвод... Кругом полыхают пожары... Когда идет дождь, по воде лениво расходятся круги от капель. На улице в такое время почти никто не появляется, к тому же это не безопасно: стреляют, могут убить!

Неплохо, на мой взгляд, продуманы возможности действий играющего. К примеру, находясь в городе, вы можете разрушить дом или стереть с лица земли одиноко стоящую церквушку... По пригороду разгуливают лошади и овцы, которых, при желании, тоже можно лишить жизни. Вообще говоря, можно уничтожить практически любой объект, будь то дерево, дом или вражеский танк. Но есть ли смысл во всем этом мракобесии? Положа руку на сердце, отвечаю: никакого. Разве что бессмысленные смерти способны порадовать какого-нибудь маньяка...

Но главное вовсе не в этом. Стержень в том, что авторам игры каким-то неведомым мне образом удалось очень точно передать ту неповторимую гнетущую атмосферу, которая, вероятно, свойственна любой войне. Что на это работает? Наверное, и мрачноватая графика, и музыка — грустная и медленная, и конкретные звуки — завывание ветра, шум дождя. К тому же события происходят как бы неспешно, и порой даже начинает казаться, что все предопределено. Играя, начинаешь вдруг понимать, что авторы, похоже, поставили это во главу угла — показать свое отношение к войне. И им это удалось! Что-то я не припомню ни одной игры, которая так же ненавязчиво, буквально на подсознательном уровне, внушала растворившемуся в



Offensive

Системные требования: *486DX2/66, 8 Мбайт RAM, 2-скоростной CD-ROM, звуковая карта*

трагедии ратных будней играющему, что-де война — дело подлое...

Впрочем, очень быстро приходит осознание и совсем иной стороны Offensive: если как идейное и воспитательное оружие игра на высоте, то сама по себе она представляет из себя что-то очень и очень посредственное. Разочарование наступает тогда, когда понимаешь, что, по сути дела, игра до чрезвычайности однообразна!



Храм божий. Был...

Буквально все миссии Offensive сводятся к тому, чтобы очистить город или другую территорию от противника, при этом других целей, в общем-то, и не существует, разве что на бумаге перед миссией.

Но это полбеды, как мне кажется, главная трагедия Offensive состоит в том, что в ней нет совершенно никакого развития! Здесь нельзя строить, нельзя покупать юниты, здесь нет науки... Немного поиграв, начинаешь с горечью понимать, что в игре нет вообще ничего. А все что есть — это начальное количество весьма однообразной техники и задача стереть в порошок всех врагов прежде, чем они уничтожат вас. ВСЕ! Иногда, правда, вам подбрасывают подкрепление, но происходит это только по четкому и незыблемому сценарию, который играющий не в силах изменить. Закончив миссию, вы получаете пароль перехода на следующий уровень, и все повторяется сначала. Единственное, что подвержено трансформации, — карта, где происходят военные действия, и количественный (реже качественный) состав ваших сил.

К слову, о юнитах, которыми вам предстоит управлять. Особого разнообразия тут, к сожалению, тоже ждать не приходится: пехота, артиллерия, танки и БТРы. Пехоту, правда, можно еще погрузить в грузовики, тем самым увеличив скорость ее перемещения, но машины, увы, движутся не многим быстрее людей. Так что смысл сей задумки можно объяснить лишь с садистско-милитаристской точки зрения: если у вас слишком много солдат, то достаточно посадить их в машины, и вскоре их станет меньше, ибо, уничтожая грузовик, враги, естественно, истребляют и его пассажиров. Порой, независимо от играющего, прилетают самолеты и начинают бомбить все подряд. Особенно обидно, когда вы попадаете под бомбежку собственной же авиации. Не блещут разнообразием и строения: несколько типов городских сооружений и пара-тройка разновидностей вражеских дзотов, стреляющих по вашим войскам с умопомрачительной огневой мощью. В добавок ко всему, юниты имеют весьма примитивное отображение своих характеристик, да и характеристик-то этих всего три...

Кругом разбросаны аптечки и боеприпасы, подгребать которые рекомендуется в том случае, если вы заметили, что какая-нибудь из лампочек сигнализирует об окончании "здоровья" или снарядов (патронов, гранат и прочего "добра"). Если же у вас нормально с боезапасом, а увечных воинов пока не так много, то вы не вправе брать ничего впрок. Но как только старуха с косой начнет косить ваших подопечных направо и налево, вам придется под пулями врага тащиться с отрядом на другой конец карты за спасительной аптечкой. Скорее всего, дойти вам до нее так и не удастся...

Каждый юнит располагает максимум двумя видами вооружений, и если, скажем, у пехоты кончаются патроны или гранаты, то вам опять придется пробираться к ящикам с боеприпасами, но отстреливаться-то будет уже нечем... Что же до ваших приказов, то они сводятся к четырем простым командам: идти, атаковать, обороняться и отступать. Управление происходит в той же манере, что и в старой доброй "Дюне-2". Но за всем этим важно не забыть об одной существенной вещи: если вы окружены со всех сторон палящими что есть мочи врагами, то в некогда стройных рядах вашего отряда может начаться паника. Что неминуемо приведет к непослушанию воинства, которое, не обращая на ваши окрики никакого внимания, лихорадочно побежит с поля боя. Чтобы позорно умереть под никогда не кончающимися пулями врагов...



Не слишком разнообразны и сервисные возможности игры: существуют две степени масштабирования карты (причем при удалении юниты уже слабо различаются на фоне деревьев и городских построек); имеется возможность просмотра происходящего с четырех сторон (что хотя и приятно, но, как показывает опыт, использовать вы будете всего один вид — самый удобный); скорость скроллинга слишком быстра и, похоже, нигде не регулируется (что само по себе очень странно и неприятно). Последнее, что авторы предусмотрели для нашего с вами комфорта, — схематичная вспомогательная карта, где красными и синими точками обозначены наши и вражеские силы...



Страшное дело война!

Особо нервирует выделение сразу нескольких юнитов в одну группу. Из-за быстрого скроллинга и весьма неточного масштабирования объединить несколько групп воедино с первого раза практически невозможно, что раздражает невероятно, особенно если вас со всех сторон атакуют превосходящие силы противника, а ваши войска, ожидая приказа, тупо стоят на месте и ждут. Ждут, пока их не уничтожат...

Но играть в Offensive, конечно, можно. Другой вопрос — на кого рассчитана игра? У автора этих строк почему-то сложилось впечатление, что продукт писался специально для тех, кому лень разбираться в нюансах игр типа Warcraft или C&C, а играть хочется — во что-нибудь одновременно незатейливое и стратегоподобное. Опять же — "Наступление" прививает стойкое отвращение к войне...

— Петр Давыдов

Offensive

★ Ocean

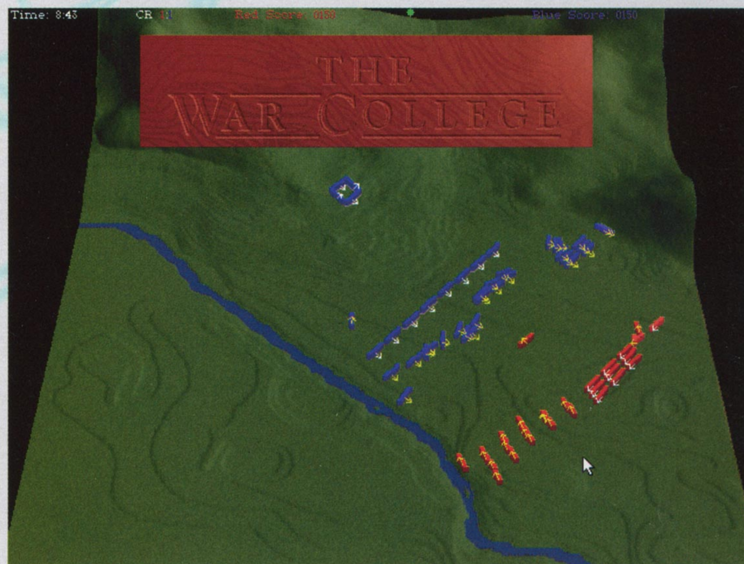
75%	ГРАФИКА
80%	ЗВУК
65%	СЮЖЕТ

ИНТЕРЕСНОСТЬ

60%

Тяжело в учении...

Игра The War College, разработанная компанией Intergalactic Development Inc., специализирующейся в создании обучающего "софта", и изданная Gametek, продолжает известную серию Universal Military Simulator, считающуюся на Западе одним из самых продаваемых wargame-названий. Будучи, скорее, обучающей (читай: для будущих профессиональных военных), нежели игровой программой, The War College вряд ли получит у отечественной игроманской братии широкое распространение (прав, прав наш суровый рецензент!), несмотря на ее очевидную познавательность и графическую симпатичность. Зато господа суворовцы-нахимовцы и прочие военные студиозусы, штудирующие суровый предмет "тактика", оторвутся по полной программе. Еще бы не оторваться, когда в полном распоряжении играющего будут четыре достойнейших военачальника — Цезарь (Кай Юлий), Наполеон (Бонапарт), Ли (американский Суворов) и немец Гинденбург, бивавший в хвост и гриву нашего генерала Самсонова!..



Прошу понять меня правильно: не будь мы *игровым* журналом, нижеследующий отклик на появление в России The War College был бы куда более щадящим и, быть может, даже комплиментарным. Но авторы и издатели представляют свой продукт как *игру*, а потому... не могу молчать! Короче, господа, с меня, с нас причитается...

Итак, начали. The War College является типичным примером того, как почти совершенный (с точки зрения приближения к реальности) симулятор с игровой



точки зрения неинтересен абсолютно. В этой связи вспоминается симулятор Space Shuttle, тот, в котором кабина приборов на шесть экранов. Взлет начинался с предстартовой... восьмичасовой (!) подготовки в реальном времени, к счастью, все же ускоряемом. Многие из моих знакомых так и не сумели взлететь, не говоря уж о выходе на орбиту...

Поначалу я подумал, что это еще одно подобие Empire II. Мысль эта возникла как реакция на очень похожие таблички с формулами взаимодействия различных войск, которые также можно редактировать на свое усмотрение, дабы придать сражениям большее разнообразие. Но, покопавшись подольше, я понял, что до Empire II эта игра, с одной стороны, не дотягивает, потому как элемент развлекательности в ней напрочь отсутствует, а с другой — WarCol обладает более сложной математической моделью происходящих событий.

Более продолжительное знакомство с идеологией игры родило у автора этих строк полное недоумение на предмет, а зачем вообще в игре есть таблички, в коих можно изменять эффективность взаимодействия тех или иных войск и другие статистические параметры, устойчивые в реальном моделировании. Вся игра и описание явно ориентированы на моделирование исторических событий и изучение реальных тактик, что мало совместимо с фривольностями в радикальном изменении боевых характеристик видов войск.

Руководство

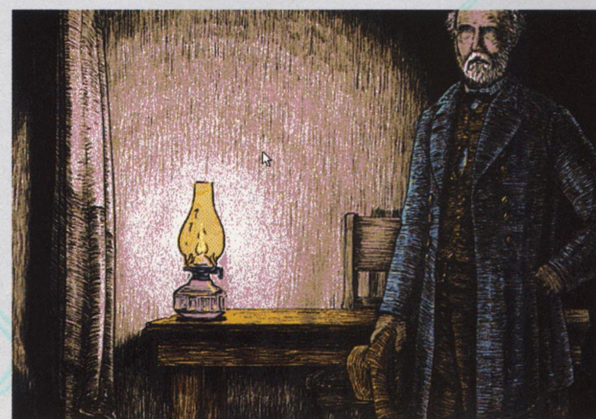
Наибольший интерес представляет описание к The War College. Но, к сожалению, лишь до тех пор, пока вы не догадаетесь подробно изучить on-line help, полагая, что он эквивалентен прилагаемой брошюре. В мануале подробнейшим образом описано, как сделана сама игра, как выполняются те или иные маневры, какова математическая модель игрового мира... Зато та часть документации, где изображается управление игрой, сделана с расчетом на мозги среднего стройбатовца. В частности, нажатию на каждую мышиную кнопку посвящено по три-четыре строчки примерно следующего содержания: "Для нажатия на кнопку "трах-тибедох" необходимо расположить указатель мыши над поверхностью кнопки "трах-тибедох" и нажать левую кнопку мыши..." (Наверное, лишь неведение авторов о более сложных действиях с мышью, нежели click & double click, удержало их от добавления сакраментальной фразы о том, что, нажав на кнопку мыши, ее следует тут же отпускать.)

Поскольку подобным пустословием грешит две трети руководства, стоящей информации нашлось место лишь в электронном файле. Что не есть хорошо: описание кампаний и исторических событий, сделанное, кстати, в виде увечного гипертекста, принесло бы больше пользы, будь оно приложено в виде отдельной книжки.

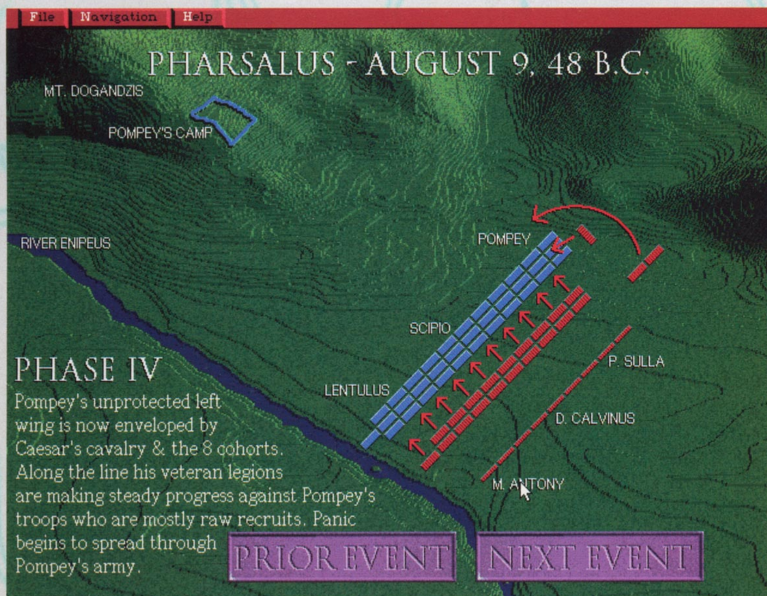
И еще одно замечание. При сравнении информации из обоих мануалей и независимых источников выясняются весьма интересные моменты. Так, в аннотации к битве при Фарсалах говорится, что Помпей имел значительное преимущество в численности. При чтении on-line-описания исторического хода событий выясняется,

The War College

Системные требования:
486SX/33 (лучше 486DX2/66), 2 Мбайт RAM, 2-скоростной CD-ROM, MS-DOS+, звуковая карта

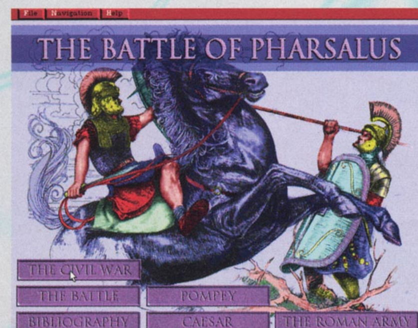


что войска Цезаря являлись отборными легионерами, а у Помпея почти вся армия состояла из свеженабранных рекрутов. Если же взглянуть в такой солидный источник, как Большая Советская Энциклопедия, то отчетливо понимаешь, что и численность войск была несколько иной, и тактический маневр отхода конницы Цезаря представлен как отступление в битве перед превосходящим противником. В целом же сражение удостоено следующей фразы: “Победа Цезаря под Ф. ускорила крушение Римской рабовладельческой республики” (БСЭ, второе изд., т.44). Не спорю, возможно, американцы обладают более достоверными по свежести сведениями, но, в любом случае, за пару тысяч лет можно было бы достичь в этом вопросе несколько большей ясности.



Модель мира

Авторы очень гордятся тем, что умудрились создать игру, не применяя обычных, по их мнению, для wargames клеточек или шестиугольников. Используется трехмерная модель поверхности, состоящая, как сообщается, из большого количества точек “возвышения” или “уровня”. Возникает вопрос: то ли вся карта хранится как прямоугольный массив высот местности (что, в общем-то, является теми же клеточками, только мелкими), то ли все же хранятся линии уровней — линии равной высоты. Вторая версия, с моей точки зрения, представляется более серьезным математическим подходом, но, учитывая, что в тексте нет ни одной явной ссылки на линии уровня, видимо, реализован первый — более тупой — вариант.



ИГРА **The War College** предоставлена Электротехническим обществом (Москва)

Интерфейс

Играющий смотрит сверху на неплохо прорисованную географическую карту. Все войска отображаются небольшими отрезками — синими и красными (похоже на “графику” обычного маркера). Ткнув мышкой в отрезок, получаете меню, из которого имеете возможность послать данную группу войск куда-либо с различной скоростью или поменять ей formation. К сожалению, даже изменение формации почти никак не отражается на внешнем виде “маркерного огрызка”.

Карта обладает функцией zoom. При попытке использовать эту функцию быстро выясняется, что увеличивать карту можно только в фиксированных клеточках. Что такое map scroll — авторам неведомо! Когда одно подразделение стреляет в другое, случается auto-zoom, который отражает обстановку несколько лучше, но добиться этого эффекта вручную совершенно невозможно. Если происходит обстрел нескольких подразделений в разных углах карты, auto-zoom показывает только одно место — текущее, остальные им попросту игнорируются.

В дополнение ко всем прочим неудобствам практически отсутствует звук, за исключением sound track'ов на CD. Но последние тоже не играют, если только вы ни установили на винчестер всю игру — а это около 200 Мбайт.

Познавательно-образовательные аспекты

Как игровая программа WarCol очевидными достоинствами (помимо реалистичности), увы, не обладает. Поэтому попробуем поискать их с другого конца. Образовательно-обучающего. В этом случае реалистичность моделирования событий, достоверность начальных условий, характеристик войск и возможностей управления создают хороший, хотя и недостаточно наглядный имитатор управления сражением, применимый для рассмотрения конкретных тактических приемов и методов. Другой вопрос, что, по моим сведениям, в большинстве общеобразовательных школ до сих пор не учат основам тактики и стратегии военных действий. А без этих знаний ставить какие-либо эксперименты с данным симулятором, пользуясь лишь игроманским опытом, практически бесполезно. А еще предельно скучно, потому что ускорить течение времени невозможно (войска двигаются весьма и весьма неторопливо).

На фоне недружелюбного интерфейса это создает почти непреодолимую преграду перед попытками самостоятельного повторения успехов великих полководцев.

К игре прилагается псевдогипертекстовый help, непродуманный интерфейс которого портит увлекательное чтение (уж лучше бы они написали все это в HTML!). В help'е не без занимательности описаны исторические события, участники битв, а также собственно прохождение кампаний. К сожалению, кроме представления карт битвы в нескольких фазах, сопровождающегося комментариями о происходившем, нет никакой информации о том, какими тактическими соображениями руководствовались полководцы при принятии решений. А последнее, вообще говоря, и составляет тактические правила и приемы, которые следовало бы преподать в данном описании.



Итог

Читая описание модели игрового мира, я наткнулся на следующую фразу, недвусмысленно поясняющую, для кого эта программа делалась: *“War College, разработанный с учетом всех требований национальных военных институтов, навсегда изменит науку обсчета тактических сражений”...*

Иначе говоря, свои денежки от военных авторы уже получили, а ради дополнительной прибыли они не погнушались выпустить для широкой продажи тот же самый тактический учебный симулятор, назвав его зачем-то игрой, снабдив красивой коробкой и четырьмя сценариями.

— Nick A. Skokov

The War College

★ Gametek
★ Intergalactic Development

75% ГРАФИКА
30% ЗВУК
35% СЮЖЕТ

ИНТЕРЕСНОСТЬ
??% Воздержусь...

Империалиссимус и политруки

ИГРА **The Rise & Rule...** предоставлена **Электротехническим обществом** (Москва)

Древние Индия, Египет, Греция, Китай... И надрывно звенящие кимвалы. Везде, даже в давнепрошедшей Месопотамии. А еще стада политруков, именуемых здесь почему-то философами, без которых ничего не желает крутиться и процветать. Это и есть новая стратегическая цивилоподобная игра The Rise & Rule of Ancient Empires, изданная незабвенной "Сьеррой Он-Лайн".

Будучи заслуженным империалиссимусом, то есть настоящим мужиком, сила которого подкреплена дюжими армиями и крепким тылом, вы, ваштество, денно и нощно бьетесь над воплощением вековечной мечты всех порядочных императоров, а именно — пытаетесь овладеть миром. Но не успев заграбастать даже одну шестую его часть, вас неуклонно тянет на покой. То есть в сон. Или к той же старой доброй "Цивилизации". Или к свеженькой "Цивилизации" номер два. Или же выключить писюк, к чертовой матери, и засесть за Gameboy (прости нас, господи)! В общем, кимвал звенящий, а не игра. Хоть и от "Сьерры"...



Будни империалиссимуса

...А как хорошо все начиналось. Как и в "Цивилизации", под вашим началом — всего одна группа поселенцев (Settlers), с отвагой октябрят-ленинцев приступающих (стоит только приказать) к возведению вашего первого города. И если в Civilization выбор территории имел огромную роль для дальнейшего ее развития, то в R&R, не задумываясь, можно строить везде, где только захочется. Почему? Дело в том, что местность, на которой разбито поселение, не оказывает никакого влияния на жизнедеятельность (производительность) последнего. Воздействие обнаруживается лишь в части приспособленности армий к перемещению по той или иной территории. Так, к примеру, войско, созданное в горах, чувствует себя в своей тарелке именно в гористой местности; если же взять и отправить такую армию в марш-бросок по пустыне, настроение солдатиков со временем упадет до нуля. Что, как вы догадываетесь, может привести к печальным последствиям.

Чтобы избежать подобных накладок, стремитесь формировать свои железные дивизии из бойцов, выращенных в разных городах и весях. И тогда моральный дух вашей армии будет устойчив, где бы вы ни дрались. Это, можно сказать, плюс R&R. Но, увы, кажется, единственный, если говорить о ратной части игры.

Все для фронта, все для победы!

Теперь перейдем к мирному строительству, без которого, как известно, оружием ни за что не побряцаешь.

На мой взгляд, управление городскими ресурсами выполнено довольно удобно. А точнее — наглядно, чему "виной" *ползунковая* (осуществляемая с помощью этаких интерфейсных ползунков) система распределения городского населения. Перемещая курсором в ту или другую сторону ползунок, вы изменяете занятость жителей в соответствии с вашими сиюминутными интересами. Как показывает опыт, на первых порах развития города рекомендуется придерживаться следующей схемы. Отряжайте "в колхоз" (на сельхозработы) такое количество людей, чтобы добиться максимального числа "тарелочек" на зеленом фоне, гарантирующих, что горожане всегда будут сыты и довольны жизнью.

Затем разберитесь с производством продукции. Выберите в "окошке продукции" фигурку пехотинца — парень пригодится для ведения разведки. Теперь сведите на нет количество ресурсов, выделенных на научные изыскания. Перемещайте крайний правый ползунок влево до тех пор, пока зеленая линия рядом с фигуркой солдата не достигнет максимальной длины. При этом количество молоточков в правом экране также станет наибольшим.

Поясню суть манипуляций: зеленая линия свидетельствует о степени завершенности производства продукции (неважно какой) к началу следующего хода. С окончанием хода зеленая часть линии станет малиновой. Перекрашивание всей полоски в малиновый цвет означает, что процесс завершен.

Так вот, сотворив пехотинца, направьте его на разведку территории, для чего, во-первых,

Системные требования: 486DX2/66, 8 Мбайт RAM, 2-скоростной CD-ROM, Windows 95 или 3.1, звуковая карта, мышь

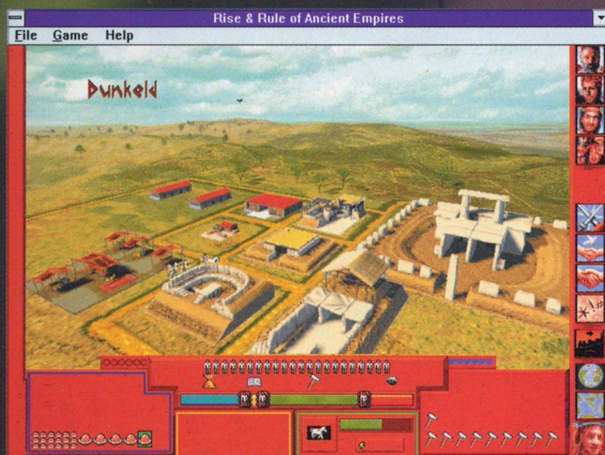


Стольный град ведет торговлю с провинциальными поселениями.

щелкните на изображении города (на карте). Внизу, на экране информации, выберите изображение пехотинца. Появятся “кнопки-приказы”. За разведку в R&R “отвечает” кнопка “Explore”. Нажмите ее, и армия на автопилоте будет перемещаться по карте, открывая все новые и новые территории. Лучше всего, создав сразу несколько отрядов пехтуры (трех будет достаточно), отправить их все на разведку.

Да! Заканчивая ход, желательно находиться в экране города. В этом случае вам не придется наблюдать за тягомотными перемещениями вашего воинства.

Проведя рекогносцировку местности,



С развитием науки город наполняется все новыми и новыми сооружениями.

приступайте к родам колонистов-основателей нового города. Возводить последний желательно в непосредственной близости от столицы, но, если это возможно, в другой местности (моральный дух армий — вы о нем не забыли?). Потом возьмитесь за науку. Оптимальным вариантом будет, если вы распределите ресурсы между производством хлеба насущного и научными исследованиями поровну.

В отличие от той же “Цивилизации” в R&R отсутствует разветвленная линия открытий. Каждый отстроенный вами город может иметь собственные значения прогресса в каждой из областей. Вновь приобретенные знания дают возможность ковать новые армии или совершенствовать городские постройки. Всего поселение может содержать девять типов сооружений, а именно: здание городского совета, храм, академию, библиотеку, рынок, склад, бараки, мастерскую и кузню. Наличие городского совета улучшает “производительность” поселения. Бараки (казармы) — это места, где пехота совершенствует свое боевое искусство. Кузня позволяет “растить” кавалерию. Мастерская нужна для строительства метательных машин. Появление рынка улучшает торговлю. На складе хранятся избытки ресурсов. Академия свидетельствует о “постоянном и неуклонном” научном развитии городского населения. Библиотека и храм помогают поддерживать мораль и ускоряют развитие города. Кроме того, город может быть обнесен крепостной стеной, защищающей его от захватчиков.

Upgrade сооружений

Каждое городское сооружение имеет возможность пройти через три стадии развития, которые становятся доступны по мере накопления в городе знаний. Причем не составляет никакого труда узнать, каких именно знаний не хватает, дабы тот или иной объект совершенствовался. Для этого достаточно щелкнуть на интересующем вас строении мышкой. Появится табличка, содержащая три строчки, каждая соответствует определенному уровню развития. Отсутствие подсветки какого-либо из знаков, информирующих об определенной области научных исследований, свидетельствует, что дела здесь обстоят не самым лучшим образом. То есть надо приналечь и вообще проявить тягу к знаниям.

Усовершенствование сооружений открывает игроку новые возможности. Скажем, после улучшения казарм (бараков) город становится способным производить пехоту нового образца — этаких чудо-богатырей, всегда готовых к подвигам во имя любимого империалиссимуса. Прошедшая upgrade мастерская позволяет строить метательные машины, которые способны крошить врагов, не вступая с последними в сражения.

Кое-что о стратегии

Продвинувшись спустя некоторое время в исследованиях, у вас появится возможность возводить новые объекты. Сначала постройте рынок. Он даст вам возможность задействовать купеческое сословие, основная забота которого — организация обмена продукцией между городами.

Но помните, что говорил дедушка Лукич? “Учет и контроль, иначе, на фиг, расстреляю”. В общем, для осуществления контроля над вороватой торговлей вам понадобится соорудить такой объект, как склад. Построив его, вы сможете выбирать, какие товары стоит вывозить из города, а какие принимать. Будьте внимательны и не допускайте ситуаций, при которых торгаши бестолково шатаются между городами, таская на горбу никому ненужные продукты. Практика показывает, что то же зерно лучше всего вывозить из столицы в неразвитые города, чтобы не тратить их трудовые ресурсы на производство пищи.

Не останавливайте развитие империи ни на минуту, стройте, стройте и стройте. Это мое вам завещание. Следить за новыми городами, конечно, не просто, но зато вы гарантированно не отстанете от своих соперников. Начинающему R&R`овцу для полного счастья и организации нормального противостояния ордам врагов достаточно иметь пять-шесть городов.

Комиссары и их пыльные шлемы

Наступит время, и вы сможете заняться самым интимным в R&R делом — созданием... философов. Роль, отводимая этим персонажам в игре, поистине уникальна. Философы, коих я ласково называю политруками, — ключ к благополучию вашей империи. На них и опирайтесь.

Первая задача ваших комиссаров — это обмен знаниями между городами. Вы вольны сконцентрировать научные изыскания отдельного города на каком-либо одном направлении, а потом, воспользовавшись философами, распространить добытые знания на всю империю. В идеале каждое из пяти ваших поселений должно специализироваться в определенных “мыслительных” отраслях. Так вы быстрее всего достигните максимального технического уровня своей цивилизации.

Другая задача вездесущих философов — техническое руководство всем и вся. Только под их чутким руководством армии становятся способны орошать земли или строить дороги. К слову, орошение окружающих город территорий существенно увеличивает его ресурсы. Поэтому, как только орошение станет возможным, немедленно “бросайте” несколько армий на мелиорацию. Вам же лучше будет.

Наконец, философы — это на самом деле прекрасные пропагандисты и, так сказать, агитаторы: без их трудов ваши армии очень скоро превратятся в никчемный безвольный сброд, и прощай идея о мировом господстве. Короче говоря, любая армия должна содержать в своем составе хотя бы одного фурманова, то есть философа, то есть политрука.

Явные глюки R&R

R&R, как и любая цивилоподобная игра, позволяет заниматься дипломатией, однако схема ведения переговоров с другими империями упрощена настолько, что иногда задумываешься о крамольном: зачем она нужна, эта дипломатия? Можно заключать торговые соглашения, объявлять войну, мириться. Но если в “Цивилизации” переговоры приносят практическую пользу, то в R&R это, скорее, способ скоротать время в промежутках между ходами.

Очень хило выглядит графика R&R. Если городской вид еще может произвести впечатление, то сама карта вкупе с армиями вызывает явное отвращение. Можно подумать, что игра делалась в одно время с первой Civ. В частности, армии выглядят статическими квадратиками. Неужели время остановилось, а новые стандарты для походовых стратегий завязли в каких-то игроделательных министерствах? Неужели есть такие, кто против того, чтобы армии двигали ножками?..

Не преуспели создатели и в плане звука с музыкой. С первых моментов вызывает подозрение интерфейс. По непонятным причинам не всегда удается убрать с экрана заставку игры. Такой же случайный характер



носят появляющиеся сообщения. Иногда вам удается аннигилировать их нажатием кнопки мыши, иногда — нет. В общем, продукт, несмотря на ожидания, весьма помпезную рекламу и довольно презентабельный внешний вид (коробка, мануаль и т.д.), как говорят начитанные подростки, не очень. Надутые щеки не есть признак значительности...

— Иван Серебренников

The Rise & Rule of Ancient Empires

★ Sierra

50% ГРАФИКА

30% ЗВУК

50% СЮЖЕТ

ИНТЕРЕСНОСТЬ

50%

Из братков в папы

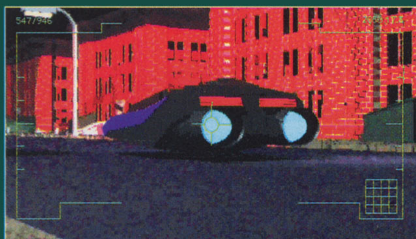
Руководство по выращиванию крестных. отцов

CHAOS OVERLORDS STRATEGIC GANG WARFARE

Вот это действительно оригинально! "Анархия — мама порядка!" — с жаром уверяют нас создатели стратегической игры Chaos Overlords (копирайт компании New World Computing), и нисколько в этом не сомневаются. Поэтому, друзья, отбросьте прочь надежды на счастливую жизнь в будущем (все плохо, как же там все плохо!) и... вооружайтесь. Желательно — до зубов. Вы обрадуете нас, если купите в личное пользование АКМ, и немного огорчите — если расщедритесь только на помповое ружье. Полной безопасности, конечно же, не добиться, зато жизнь станет спокойнее. А ежели вы в душе тонкий лирик, и вам не пристало стрелять по наглым, но все-таки редким живым мишеням, то... собирайте братву и подавайтесь в лес. А можно и на большую дорогу. Пуркуа па? Ну, а дальше все ясно — "Э-эй, да только конь мой вороной! Э-эй и да обрез стальной..." И все такое прочее.

ИГРА **Chaos Overlords**
предоставлена фирмой "Азия", тел.: (095) 925-1674, 925-1304

Такая вот развеселая люли-малина. То есть жизнь. Только не думайте, что вам всю игру придется носиться с шашкой наголо и рубить по всему, что осмелилось шевельнуться. Атаман — всему голова. От него (от вас) все и зависит. Что зависит? Да пустяки, надоть, корешки, в городе N хаос учинить, и тогда фирмА New World Computing на сходке объявит вас паханом... то бишь крестным отцом в законе. Дело стоящее. Почет, уважение и гаванские сигары по 100 баксов за особь гарантированы.



Но — озадачим себя вопросом: что мы имеем в начале? Имеем город. Почти ничей. Что с ним делать? Разумеется, немедленно прибрать к рукам. "Ну и в чем проблема? за чем задержка? — спросите вы. — Неужели нас может остановить такая безделица, как трясущиеся от страха жители?" Не, хорошие мои, граждане города N и правда не котируются. Проблема в другом — в любимом городе, увы, помимо вас завелось еще несколько негодяев, а именно шестеро. И все хотят того же, что и вы, батько, — всем кровь пустить и назначить себя главначпупсом. То есть налицо конфликтная ситуация. И выход из нее тоже очевиден — kill'em all, и концы в воду.

"Убей их всех" — это и есть первая хирургиче-



ско-стратегическая операция, которую вам надо осуществить. Всего операций 10. Но все они до дежа-вю похожи на первую, поскольку та носит, простите, интегральный характер — включает в себя все способы борьбы с неугодными.

Следующая операция обязательно закончится успехом, если вы овладеете всеми штабами вражеских группировок, а называется она "Siege". В





сценарии "Big Man" побеждает тот, кто захватит и удержит центр города. "Богатый всегда прав!" — девиз операции "Greed". Запустив Greed, вы можете выбрать промежуток времени, после которого игра закончится. В "Acceptance" кумом королю становится тот счастливец, что приберет к рукам как можно больше предприятий. В "Big 40" надо захватить 40 секторов и напрочь забыть про соперников. "Eliminate" предлагает вам уничтожить главных братков игры (тех, с которыми вы стартуете). "Armageddon" — это полтысячи кредитов, все технологии, плюс — кто не успел, тот опоздал. В "Power" крестный отец определяется по количеству контролируемых секторов, перешедших в нежные хозяйские руки в течение определенного промежутка времени. Наконец, в "Dominance" учет и контроль ведется сразу по трем показателям: числу секторов, количеству наличных и числу подмятых под себя предприятий.



Начинается Chaos Overlords всегда одинаково: вы контролируете один сектор города и одного гангстера (главный браток, ваша правая рука — не рубите ее сразу). Что делать дальше? Обратить внимание на три физиономии в правом нижнем углу экрана. Это другие братки, и они слезно предлагают вам руку и сердце. Естественно, за денежки. Сумма, на которую тянут эти мафиози, указана рядом. Если вы хотите узнать о ребятках побольше — сотворите на лице каждого двойной мышиный клик. Чертиком из табакерки выскочит табличка, и вы сразу же поймете, стоит ли связывать судьбу с тем или иным головорезом.

Разгуляться вам не дадут, так как за один ход можно нанять только одного бандита, для чего смело "тащите" его в любой контролируемый вами сектор родного N'ска. Сделать это можно и в экране сектора. Если же ни один из разбойников вам не приглянулся, можно послать одного из них (жаль, что одного) подальше, и на следующий ход его место займет новый.

На языке вертится законный вопрос: как понять, чем данный гангстер хорош, а чем плох? Это в самом деле проблема, поскольку любой мафиози характеризуется целой кучей параметров. Есть показатель "Force" — запас жизненных сил. Если он равен десяти, парень здоров как бык-производитель. "Upkeep" — это сумма, в которую вам обходится содержание гангстера во время хода. "Tech Level" говорит о степени (нет-нет, не научной!) образованности бандита (вам просто необходимо знать, читал ли он в детстве азбуку); чем парнишка грамотней — тем он способнее к освоению более совершенного оружия. Замечу к слову, что гангстер не может применять оружие, технический уровень которого выше его собственного разумения. Параметр "Combat" свидетельствует о боевых способностях мерзавца. Обычно этот показатель растет, если, конечно, не забывать снабжать гангстера оружием. "Defence" — это способность вашего наемного убийцы поглощать направленный в него удар и оставаться при этом целым и невредимым. Она увеличивается по мере оснащения гангстера более совершенной "броней". "Stealth" — умение маскироваться. "Detect" — способность к обнаружению вражеских агентов. Лично мне нравится показатель "Chaos" — чем он больше, тем охотнее население сектора отдает деньги этому гангстеру. Хороший "Control" дает возможность получать и удерживать контроль над сектором. "Heal" — способность агента восстанавливать жизненные силы. "Influence" — способность делать "предложения, от которых нельзя отказаться" (см. "God Father"); благодаря этой штуковине вы получаете контроль над предприятиями. "Research" — это просто, это пытливость гангстерского ума, которая позволяет браткам... изобретать оборудование и оружие.



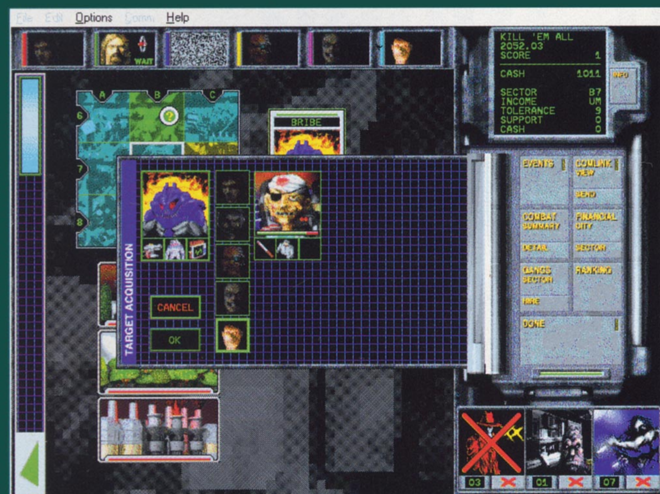
Особняком стоят боевые навыки бандитского населения. "Strength" — сила; добавляется к показателю "Combat", если гангстер не вооружен (либо в том случае, если он вооружен холодным оружием). "Blade" — эта характеристика увеличивает "Combat", если киллер вооружен колюще-режущим оружием (меч, сабля и т.д.). "Range" свидетельствует о меткости гангстера и увеличивает "Combat", если у братка есть ружье. "Fighting" умножает "Combat" тогда, когда братки идут врукопашную. Очень похож на "Fighting" показатель "Martial Arts", но он плюс ко всему дает ряд преимуществ (во время нападения гангстеры без MArts получают ответный удар вполовину силы, а гангстеры с MArts вообще не страдают).

Вы, должно быть, уже обратили внимание, что некоторые циферки на экране зеленые, а некоторые красные. Так вот, красный цвет — цвет МИРА-ТРУДА-МАЯ-И-ПОНИМАЕШЬ-ОКТЯБРЯ — обозначает отрицательные стороны. Зеленым же цветом... Иногда, к примеру, попадаются маньяки с положительным показателем "Upkeep" — что очень, несказанно хорошо. Потому что эти странные ребята каждый ход приносят вам прибыль... Зарубите себе на носу: вы просто обязаны досконально разбираться во всех упомянутых выше параметрах вашей золотой роты. Мальчики — ваша сила, надежа и опора. А достойная сила, надежа и опора — это уже почти победа.



Допустим, вы прониклись и все-все уяснили. Поэтому не исключен следующий вопрос: а что нам делать с этими нехорошими людьми? Солить их что ли? Нет, не солить. Банду надо крепить, холить и лелеять. То есть водить ее на дело. А лучшим делом

поначалу является захват вражеских территорий. Перемещение гангстеров можно осуществлять двумя способами. Можно отдать приказ бандиту из его персонального меню (располагается над картинкой с изображением гангстера). Второй способ более удобен, а главное — быстр. Можно перетащить изображение гангстера в любой смежный сектор, и в следующий ход он переместится в нужное место. Карту можно прокручивать в экране сектора стрелочками. Это быстрее и удобнее, чем тыкаться мышкой в смежный район.

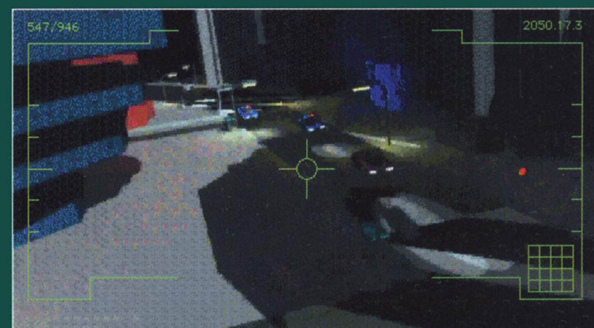


Против лома нет приема?

Как только гангстер окажется в ничейном секторе, отдайте ему команду "Control" (!этот показатель должен быть положительным!). Уже следующий ход добавит этот сектор в ваши закрома, если, конечно, в нем не работают вражеские агенты, коих вы не можете обнаружить. Захваченный участок территории будет приносить вам доход, если вы оставите в нем гангстера с положительным значением "Chaos" и не забудете отдать ему одноименный приказ. Иногда полезно увеличивать показатель "Chaos" с помощью оружия или оборудования. Разместите способного к исследованиям братка в районе, где есть лаборатории, и отдайте ему приказ "Research". Затем выберите предмет для изысканий, и через несколько ходов искомый предмет будет работать на вашу победу. Желательно, чтобы технический уровень ученого братка был высок — это позволит ему открывать более совершенные виды оружия. Что еще? Можно пойти другим путем: захватить лаборатории с помощью гангстеров, которые способны... убеждать. Да и вообще желательно овладевать всеми предприятиями сектора, так как каждая вновь захваченная контора добавляет вашим агентам что-нибудь хорошее-доброе-вечное. Ну, а "очистив" город от свободных территорий, бодро переходите к заселению вражеских.

Не упускайте из виду пограничные сектора: все внимание их защите! Гангстеру со способностями в области "обнаружения всего и всех" было бы неплохо дать сканер. Пусть себе сканирует до потери пульсации. И о диверсантах, о диверсантах не забывайте! Враг — он что? — он, естественно, не дремлет и перманентно засылает в ваш тыл казачков в "невидимых костюмах" от Кардена. Как говорил г-н Суворов? Верно, лучшая защита — это нападение. Стало быть, и вам тоже надо казачков засылать. Для этого расстарайтесь и откройте "невидимый костюм", а затем наймите агента, который хорошо прячется (есть, есть и такие уникумы!).

Кстати, о диверсионной работе. Самая легкая диверсия — это стукачество. Вы можете доносить полиции о деятельности вражеских гангстеров, что неминуемо приведет к облаве. Иначе говоря, "стук" — это вещь, используйте его на полную катушку с помощью команды "Snitch". Можно пойти дальше и захватить контроль над сектором. В этом случае у вашего агента должен быть высокий показатель "Control".



В общем, методов борьбы с чужими мафиози здесь сколько угодно, и вы всегда сможете найти тот, который вам по душе. Правда, все зависит еще и от того, какой сценарий вы осуществляете, но изложенные выше принципы справедливы всегда и везде. Пользуйтесь ими, мне не жалко.

Подводя черту, могу сказать следующее. Продукт сей — прекрасный пример того, на что способны дизайнеры, ибо ничего кроме их работы в Chaos Overlords не просматривается. А разве б было плохо, если бы, к примеру, те же бои происходили как-нибудь поинтереснее?..

— Crazy Blot



Выкладывайте свои денежки!

Chaos Overlords

★ New World Computing

80%	ГРАФИКА
70%	ЗВУК
90%	СЮЖЕТ

ИНТЕРЕСНОСТЬ

75%

Системные требования: *486DX2/66, 8 Мбайт RAM, 2-скоростной CD-ROM, Windows 95, SVGA (256 цветов), 15 Мбайт на HDD, звуковая карта*



Тупой и еще тупее

Я вижу токи Фуко — нормально!.. "Оптимальный вариант"

НОРРРМАЛЬНЫЙ РЕВОЛЮЦИОННЫЙ СОЛЮШЕН В ПЕСНЯХ, ПЛЯСКАХ И КАРТИНКАХ К ИГРЕ NORMALITY

...Я тоже хочу! Хочу, чтобы слово "революция" воспринималось как отвлеченное романтически-историческое понятие, а не как вполне современное ругательство. Чтобы выкрутасы полицейского режима были объектом дебильных шуток (вместе с туалетами и немытой посудой). Чтобы главной угрозой свободной мысли считалась НОРМАЛЬНОСТЬ (и чтобы представлять, что же это такое).

Тогда, наверное, и у нас замечательный гремлиновский квест Normality мог бы иметь бешеный рейтинг (как "у них") и стать "прорывом месяца" (как его называют "там").

В наших же диковатых околосибирских условиях довольно трудно бороться за освобождение от прессинга "нормов": мы успели убедиться, что нормальные граждане, склонные смотреть телевизор и посещать супершопы, — не самая страшная угроза общественному здоровью, а обливание абстрактных скульптур желтой краской и воровство из магазинов — не освободительная борьба, а всего лишь мелкое хулиганство... как, впрочем, и всякая иная р-р-революционная деятельность. По ходу дела, кстати, вам вместе с героем еще предстоит повесить себе на шею парочку невинных жертв. Лес рубят — щепки летят!

Но это так, мудрые мысли не по поводу. Квест все равно симпатичный и забавный. Сыграйте — хоть отдохнете. Ходите везде, где сможете, беседуйте со всеми, кто разговаривает, хватайте все, что плохо лежит. А на случай, если ваши мозги не совладают с ужасным вирусом нормальности и гражданской ответственности, — вот вам хинты! Не то чтобы полный солюшен, но все-таки... Шаг за шагом, картиночка за картиночкой... Мой нормальный друг!..

Дома

1. Ну что, получил пинка хорошего? Мордой в стену въехал? А нечего было свистеть на улице! Теперь сиди под домашним



(слава Богу!) арестом, смотри телевизор 24 часа в сутки! Тем более здесь так уютно, правда?



Кстати, с телевизором проблема... Где у хорошего человека должно ДУ лежать? Под подушкой, норм несчастный, под подушкой!

Софу пощупать не забудь! Рассмотреть... И собери все с пола!

Но телеящик отказывается работать даже с ДУ. Надо что-нибудь придумать, а то и в тюрьму недолго загреметь! Поищем по сусекам...

2. В таком порядке сориентироваться нетрудно! Так: посуду не моем, туалетом не пользуемся (бр-р-р), кофе... кипятим чайник, кофе наливаем в чашку, чашку берем с собой!

3. Похоже, это кладовка. Что должно лежать в таком месте? Само собой, заводная птичка! Вот она-то нам и поможет! А мы



поможем крысе — она залезла в стиральную машину... работающую. Не стоит мелочиться! Крысиная свобода стоит паршивого мутного стекла... Супротив кладовки есть ванная, в ванной — ванна, а ванна заткнута акульим гарпуном (что значит "зачем"? — чтобы не воняло из канализации). Кстати, тут коробка валялась, прямо для нашей крысы... И банка белой краски.

4. С телевизором разобрались — пора рвать когти... Надо только смену белья прихватить — мало ли что случится! (Хм, на



майке написано "Я — толстый!". Ничего себе!) Между прочим, за дверью стерегут!

Улица

5. Повезло — так повезло! Стоит из окна высунуться — там уже герой Сопротивления, качается в люльке (слава Богу, а



то лифт не работает). Только за доставку на чай просит... стаканчик кофе с молоком. Можно! У нас есть из чего его смастерить, верно? Кофе — он и есть кофе, а краска в баночке — белая. Совсем как молоко! Если вкус будет немножко не такой, он ведь все равно решит, что виновато правительство!

Мебельная фабрика

6. Ну что ж, теперь на фабрику грез — завод по производству мягкой мебели. Тут надо помнить, что: а) в тестеры продукции берут ребят объемистых, б) дебилина на входе верит всему, что написано, даже если это написано на майке, и в) ты теперь —



тестер, а тестеру положено все хватать, щупать и ломать. Работа такая!

7. А вот и начальство! Толстое и доброе. Тем более тут чем



больше сломаешь — тем больше зарплата. Надо этим воспользоваться! Распатронь его радио — авось не поймают. А нам пригодится.

8. Не сходить ли в туалет? Ф-фу! Лучше залезь на него и



посмотри, что там в вентиляционной решетке... А теперь вперед! Прихватим ремень, а главное — стянем сокровище мистера Тиддлера, раритетные обломки в стеклянном цилиндре. Сверху это можно сделать без всякого риска!

9. Погуляли — пришли в раздевалку. Здесь очень, очень уютно! Почти как у нас дома. И люди приятные. Трусы, трусы только не трогай! Пошуршим-ка по шкафчикам... во имя свободы. Нашел? Интересно: трусы на доске объявлений, а инструкции и умные

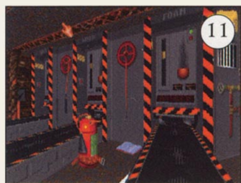




книжки – в шкафчике, под замком. Тестеры – народ читающий!

10. Вот она, первая диверсия! Вот так оно должно будет выглядеть!

Кровать нашел? Батарейку у лестницы? А комнату с конвейерами? С инженером там поговорил? Как вам ножики для перемалывания мусора? Тогда можно приступать! Все электрические примочки надо собрать, кровать включить... Теперь кто к кровати прикоснется – не встанет до второго пришествия! А инженеры ловятся исключительно на мусор... Даже на музейный.



11. Теперь конвейер никто не охраняет, и можно пробраться в недра фабрики. Защиту отключит огнетушитель, надо только обвязать его ремнем, чтобы нажались разом три кнопки, и пена закоротит контрольную панель. Теперь – под ножи, которые уже не работают.

И так, лежа на спине, въезжаем в миссию два...

Штаб



12. Что за люди живут в мусорных контейнерах! Что за девушки борются с режимом! Ради этого стоило проехаться под ножами!

Супермаркет

Итак, вы – член Сопротивления, вас ждет первое партийное



задание: покрасить скульптуру в торговом центре в желтый цвет. Это заставит погрязших в нормальности граждан увидеть мир в новых красках. Тем более, что в супермаркете работает еще один герой Сопротивления – крутой рокер. У нас дома на стене висит его постер!



13. Слепец, торгующий спичками, в сопровождении собаки-трубача! Не проходите мимо! Продавец любит читать (он вообще симулянт – не слепец, а дальтоник)... А его собака обладает скандальным нравом. Дай несчастному книжку – получишь спички.



14. А вот и наша потенциальная жертва (скульптура, а не норм-полицейский рядом! Хотя и ему достанется). Осмотритесь. Бешеные собаки! Больше норм ничего не боится!

15. Здесь есть чем поживиться! Только вот через турникеты не пролезть, не заплатив, а платить – это не в нашем стиле. Вот и бешеные собаки! Собаки очень любят летать. Секаторы тоже,



только им нужен самолет побольше. Тяпни секатор со стены... Учти, собак нужно много!



16. Чем типчик истеричнее – тем его достать проще... А у этой размазни в зале висит полезная штука... большая и круглая... Спроси его о жизни, о работе – больно смотреть на его депрессию! Зато в промежутках между рыданиями он будет свет гасить... и включать... гасить... и включать. В темноте, да при секаторе стащить что нужно – раз плюнуть. Так и сделаем!

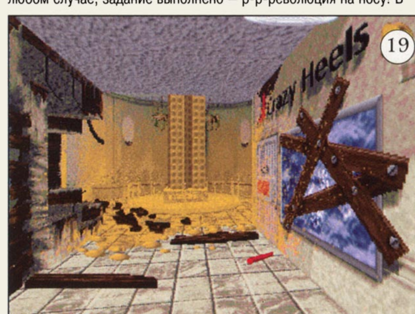


17. Вот и друг-партизан Брайан – рок-звезда, торговец и зануда. Нет, в реальной жизни он никуда не годится! Нудит, обижается, и помощи никакой! Свистнем-ка у него (одолжим!) диск со стеночки и глянем, что в этом храме музыки спрятано за занавесочкой сзади. Стянутый нами диск – с аплодисментами, собачки наверху от них заводятся... Сам, сам думай, норм ты этакий!



18. А вот и подкрепление!

19. А вот и результат! Ну, мы круты! Надо, конечно, сначала сбегать на фабрику, взять огнетушитель, набрать краски из бочки... Не стоит волноваться – норм сам всем займется... Он очень боится пожаров. Почти как бешеных собак. А мы кроме прочего любим жечь спички в темных помещениях. В любом случае, задание выполнено – р-р-революция на носу! В



штаб, батенька, в штаб, за славой – с победой, да еще с перебежчиком! Нашего норма крепко стукнуло по голове, и его нормальность – само собой – сильно пострадала.

Телестудия

Миссия за миссией! Теперь, для промывки мозгов занормаленного населения, нужно запустить по телевидению забойный клип нашего друга Брайана (слава Богу, разговаривать с ним не придется) – вместо сериала.

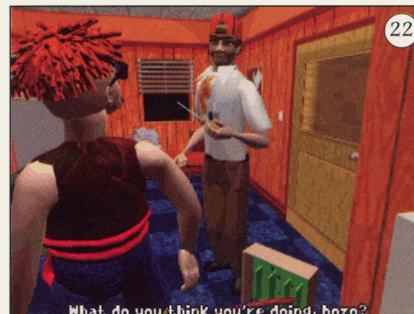
20. И вот с такой рожей разбираться! С самого начала! Ну какая тут диверсия, какой клип по центральному телевиде-



нию?! Одно утешение – какашку (прости, читатель, но это в самом деле она!) у забора подобрать. Серьезное пополнение арсенала. Но этого амбала какашкой не прошибешь! Тут нужно оружие посерьезнее! Вот оно – в коробочке, мигает розовыми глазками. Держись, вышибала!

21. К секретарше зашли, карточку магнитную у босса выклянчили? Кассету в машину засунуть догадались? Погуляем, посмотрим, как делают кино... а теперь покажем, как его портят!

22. Инженер – не вышибала, создание нежное... Ему какашка – смерть! Вот пусть и получает! Зато р-р-революционеры – народ не брезгливый. Майку отряхнули,



карточку сперли – и на работу, на работу! В студии свинячить! Карточку почитать не забудь! Самое дикое на ней слово и есть пароль. В компьютер его! Тащитесь, зеленые! Торчи, Нормалия! Все будет нормалёк!

Научно-исследовательская тюрьма

Уф! Славы – море, толку – ноль. Р-р-революция все еще чуть брезжит, работы край непочатый. Ну что это! Опять мы! Теперь надо спасать вечно живого вождя оппозиции – близнеца вечно живого лидера нормов Пола Нистелакса. Над ним, бедолагой, проводят бесчеловечные эксперименты, распространяют слухи о его безвременной кончине. Лезть в логово зверя... В нормовской форме! Бр-р!

Фонтан здесь не пашет... Зато малый за стеклом сам расскажет, как добраться до лаборатории (лифты управляются кодом).

23. Что за милашка! Поглядим, что здесь за дела!

24. Спасли бедолагу? Сумели веревки разрезать (у ботаника за стойкой есть скальпель... он его... гм... готов одолжить)? Так вот, потом несчастного с пола подняли (при этом в блевотину не наступили и о стекла не обрезались – тот гульнул напоследок), в капсулу засунули – как на картинке и... отправили вниз, в тюрьму. Опять.



Ладненько?

25. А теперь займемся собой – заметем следы, благо псих из капсулы дорожку проложил. К черту, к черту все доказательства!



ИГРА Normality предоставлена компанией "Новалайн", тел.: (095) 233-0510, 231-8287



"Пальчики" с огнетушителя можно тряпкой стереть, а вот краску надо засунуть в размалыватель... но он сломался. Пошли за шестеренкой! Да не в дверь, не в дверь – в окно! Потяни за веревочку – и спустишься. Лестницу прихвати!

26. А вот и она, шестереночка! Ключом ее, ключом – и назад! И еще раз: к черту все доказательства!

27. Теперь пройдись за колонной... Сообщи норму за конторкой, что починил фонтан (скромность еще никого не украшала). Шифр – за его спиной... Шифр, чтобы добраться до того места, откуда приезжают капсулы.

28. Вот оно, вместилище светлых умов Нейтрополиса! Что за одухотворенные лица! А вот и Сол – наше задание. Только... ох! Сам Пол Нистелакс со свитой, злой, как черт! Взяли, взяли с поличным! Позор! Спаси и сохрани, авось форма выручит. Слава Богу, провинившихся нормов в тюрьму отправляют не сидеть, а сторожить – все-таки простора больше.

29. Эта скотина будет подглядывать за нами всю дорогу! Кино снимает об ударниках производства (ну это прям про нас!). Чтоб он провалился! Придется что-то предпринять...

30. Такие места тоже нужны, особенно в тюрьме! Не забудьте воспользоваться.

31. Работы здесь – хоть отбавляй! Почитать гроссбух на бюро, залезть в корзину (это не так-то просто!), стащить все что тащится с доски объявлений. Заглянуть в лючок, откуда достают еду и куда сваливают грязную посуду.

32. Это, конечно, интересная позиция – взгляд снизу. Чтобы брякнуться на пол, нужно получить электрошок, а для этого – поставить как положено педали (нажать – не нажать – не нажать – нажать) и рычаг до конца вправо. Теперь соберем жучков, установленных мерзким киношником. Один – как раз над нами, под ящиком, второй там же, в тени, третий – рядом с красным фонарем вверху справа, четвертый... Да поищи ты хоть что-нибудь сам! Он на виду!

Топить, топить эту дорогостоящую технику! В посудомоечном кипяточке, туды ее в качель! Теперь опять педали нажимать (не нажата – нажата – нажата – не нажата – нажата, и рычаг обратно). Теперь в лифт, за лидером и дедушкой-люльководом. Лидер прибыл на крышу, не вылезая из капсулы, на то он и начальство. Нормы, толпами, на своих двоих и со стрельбой. Скорее в люльку! Дедушка, похоже, готов... Пуля в молодецкую грудь. Бросаем, что делать! Вперед, в штаб!

Электростанция

Так, и чего нам теперь не хватает на нашем героическом пути? Правильно, побороться с психотронным оружием! Это оно делает граждан нормальными (советские нормы, ау!) Авось поможет...

33. Отсюда и начнем. С магазинчика.

34. Телевизор нам, пожалуй, не нужен. Но побазарить с продавцом надо – пусть обслуживает, ДУшку ищет в задней комнате... Ключ от которой так легко найти. Прощай, продавец, друг клиента!

35. Это что, намек?! Бедная животинка... Кстати, чтобы сюда попасть, надо было попользоваться коробкой... А наверху заглянуть за телевизор. Мишку берем, проволоку берем, мишку обнимаем покрепче... Ой! Стоило вынимать его из петли, чтобы выбить глазки! Подбираем – не пропадать же добру!

Хорошему человеку все сгодится! Мишка, лампочка (она справа), даже глазки. Если денег жалко... Запихиваем их в щель автомата, подающего электричество за деньги. Проволочки не забудь затиснуть в распределительный щит на стене, а потом подключить вместо лампочки.

36. ...Чтобы получилось вот так. Прощай, продавец! И ты сгорел в топке р-р-революции, вместе с кладовкой, где я тебя запер. Единственное мое оправдание – это то, что ты был так груб с покупателями!

37. Они сами идут нам в руки! В кабине окопались два норма... А сзади? Сзади наш дедушка-люлечник! Зря мы его похоронили!

Нормов надо выкурить... Буквально. Найди трубку (чего только не валяется в руинах!), и в вентиляцию ее – в доме рядом с грузовиком. Ура! Здравствуй, дедушка Дай!!! Салют! Пускаем ракету! А для этого топаем опять на фабрику.

Фабрика

38. Каково?! А для этого пришлось поработать!

Сходить в магазин (там до сих пор салют), набрать всякого мусора – фейерверк, веревку (теперь желтую), досочек, трубку, спички... Поджечь ацетиленовую горелку (оттащить-то ее к контейнеру догадался, красный партизан?), вскрыть сарай... Уф... Вот оно, ракетное топливо в стратегических объемах – баллонов десять. Из чего делается плот, мог бы и сам догадаться! Тут еще бочки... Готово? Повезли баллоны на стартовую площадку!

39. Ур-р-ра! Да будет свет! Не зря же мы это затеяли – нормальную тучу развеяли, теперь будет ненормально ясно!

Конец близок – осталось найти вождю мозги (все это время их у него, оказывается, не было... Жалость-то какая!). Мозги хранятся в подземелье под стадионом. История в наших руках – р-р-революция, считай, уже победила, а вождь – будущий лидер – того... хе-хе... в неловком положении. Надо его спасать! Положение, я имею в виду.

Стадион

40. Очки, очки (ночного видения, разумеется) не забудь! Они на ящике (как нормов при входе нейтрализовать – сам допрешь. Надо к ним спиной повернуться и вверх посмотреть).

41. Вот они, мозги! в коробочке! Дойти сюда – ох как не просто! Пара советов: сначала надо погулять и найти кирпич. Кирпич превратить в ступеньку и добыть батарейку... Глюков и крыс не пугаться! Если нужно что-нибудь разнести или разогнуть – молоток не трогай, на то гитара есть! Ломать надо много – весь туннель в дырьях будет! Домкратом с крыши (он тебя по башке еще стукнет) надавить надо на табличку... а потом употребить его в лифте. Топор возле машины возьми – и назад! К ящику... Открыл? Нашел? Вот сюда-то мозги и складируем!

42. Вот таким должен быть наш лидер! Красавец, умница, да еще и с мозгами!

Вперед! Свобода! Смерть нормам!

Вот только... голова завтра болеть будет... Если досмотришь до конца!

— Наталия Дубровская

Системные требования: 486DX2/66, 8 Мбайт RAM, 2-скоростной CD-ROM, MS-DOS 5.0+ и Windows 95, 20 Мбайт на HDD (минимальная инсталляция), звуковая карта, VGA или SVGA, мышь



Normality

★ Gremlin Interactive

80%	ГРАФИКА
80%	ЗВУК
70%	СЮЖЕТ

ИНТЕРЕСНОСТЬ 80%

НОВЫЙ КАЛЕНДАРЬ ОТ Dendy НА 1996/97г.

Июнь/96					
Пн		3	10	17	24
Вт		4	11	18	25
Ср		5	12	19	26
Чт		6	13	20	27
Пт		7	14	21	28
Сб	1	8	15	22	29
Вс	2	9	16	23	30

Июль/96					
Пн	1	8	15	22	29
Вт	2	9	16	23	30
Ср	3	10	17	24	31
Чт	4	11	18	25	
Пт	5	12	19	26	
Сб	6	13	20	27	
Вс	7	14	21	28	

Август/96					
Пн		5	12	19	26
Вт		6	13	20	27
Ср		7	14	21	28
Чт	1	8	15	22	29
Пт	2	9	16	23	30
Сб	3	10	17	24	31
Вс	4	11	18	25	

Сентябрь/96						
Пн		2	9	16	23	30
Вт		3	10	17	24	
Ср		4	11	18	25	
Чт		5	12	19	26	
Пт		6	13	20	27	
Сб		7	14	21	28	
Вс	1	8	15	22	29	

Октябрь/96					
Пн		7	14	21	28
Вт	1	8	15	22	29
Ср	2	9	16	23	30
Чт	3	10	17	24	31
Пт	4	11	18	25	
Сб	5	12	19	26	
Вс	6	13	20	27	

Ноябрь/96						
Пн		4	11	18	25	Пн
Вт		5	12	19	26	Вт
Ср		6	13	20	27	Ср
Чт		7	14	21	28	Чт
Пт	1	8	15	22	29	Пт
Сб	2	9	16	23	30	Сб
Вс	3	10	17	24		Вс

Декабрь/96						
Пн		2	9	16	23	30
Вт		3	10	17	24	31
Ср		4	11	18	25	
Чт		5	12	19	26	
Пт		6	13	20	27	
Сб		7	14	21	28	
Вс	1	8	15	22	29	

Январь/97					
Пн		6	13	20	27
Вт		7	14	21	28
Ср	1	8	15	22	29
Чт	2	9	16	23	30
Пт	3	10	17	24	31
Сб	4	11	18	25	
Вс	5	12	19	26	

Февраль/97					
Пн		3	10	17	24
Вт		4	11	18	25
Ср		5	12	19	26
Чт		6	13	20	27
Пт		7	14	21	28
Сб	1	8	15	22	
Вс	2	9	16	23	

Март/97						
Пн		3	10	17	24	31
Вт		4	11	18	25	
Ср		5	12	19	26	
Чт		6	13	20	27	
Пт		7	14	21	28	
Сб	1	8	15	22	29	
Вс	2	9	16	23	30	

Апрель/97					
Пн		7	14	21	28
Вт	1	8	15	22	29
Ср	2	9	16	23	30
Чт	3	10	17	24	
Пт	4	11	18	25	
Сб	5	12	19	26	
Вс	6	13	20	27	

Май/97						
Пн		5	12	19	26	Пн
Вт		6	13	20	27	Вт
Ср		7	14	21	28	Ср
Чт	1	8	15	22	29	Чт
Пт	2	9	16	23	30	Пт
Сб	3	10	17	24	31	Сб
Вс	4	11	18	25		Вс

"ЧЁРНЫЕ ДНИ" КАЛЕНДАРЯ - ВЫХОДНЫЕ В МАГАЗИНАХ ДЕНДИ

КОМПАКТ-ДИСКИ



БОЛЕЕ 7000 АУДИО CD ИЗ АМЕРИКИ, ЕВРОПЫ И РОССИИ

- **КЛАССИКА РОКА**
  все лучшие альбомы 60-х......90-х годов на компакт-дисках
- **ХИТЫ МИРОВЫХ ПРОДАЖ**
  все самые модные новинки западной и российской музыки
- **ЖУРНАЛЫ И КНИГИ**
  музыкальные книги, журналы и фотоальбомы

КОМПЬЮТЕРЫ



ОТ PENTIUM 75 ДО PENTIUM PRO.

- **ПРОГРАММНОЕ ОБЕСПЕЧЕНИЕ**
  любые программы для профессионалов и любителей
- **ИГРЫ НА CD-ROM**
  компьютерные игры от ведущих западных фирм-производителей
- **АКСЕССУАРЫ**
  джойстики, пистолеты, трекболы, 3D-очки и т.д.

ВИДЕОИГРЫ 32-BIT



PANASONIC 3DO
SONY PLAYSTATION
SEGA SATURN

- **КАРТРИДЖИ И ДИСКИ**
  огромный выбор игр, от самых известных до самых любимых
- **НОВЫЕ ИГРЫ**
  каждый месяц поступления новых игр для всех типов приставок
- **ВСЕГДА В ПРОДАЖЕ**
  Super Nintendo, Game Boy, Mega Drive, Dendy

Фирменные магазины Dendy: Красная Пресня-34. Петровка-12. Переход ГУМ - м. "Театральная". Ленинский пр-т-99.

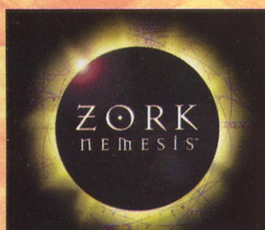




ZORK NEMESIS NEWS

ZORK NEWS: THE FORBIDDEN LANDS

34 Dismembur 947 #45 — THE FORBIDDEN LANDS



Myst умер — да здравствует Zork!.. Да, Activision всегда млела от классики. В том смысле, что не могла спокойно смотреть, как гуляют по миру классические, но такие неприкаянные сюжеты, идеи, персонажи. Так, совсем недавно был подобран и оприходован роман некоего Стивенсона "Остров сокровищ", который с блеском был скрещен с известным (да классическим же) ТВ-сериалом "Muppet Show" (игра Muppet Treasure Island, которую мы, возможно, пощиплем в следующем номере): получилось завлекательно, как у г-на Стивенсона, и психологично, как у телевизионщиков. Потом компания разом побраталась (и не противно было!) с двумя живыми классиками международного сыска — с Колби и Калугиным (Spycraft). И т.д. и т.п. Причем каждый раз попадала аккурат в десятку — получался крутой хит, и в соответствующем жанре появлялась новая точка отсчета.

Теперь золотые руки активижиновских умельцев дотянулись и до сверхклассического квеста для безмятежных интеллектуалов — Myst'a. Как и положено, творчески переработав уставшую от славы идею, хитмейкеры из Activision выдали Myst нового времени — трехмерный, панорамный, с видео, элементами садизма и, так сказать, легкой эротики. С новым, ну очень замысловатым сюжетом, но со старой структурой (это стало чуть ли не общим местом современной квестовой индустрии — ставить неразрешимые задачи, а потом требовать деньги за подсказки). А то, что это истая классика, подтверждается между прочим еще и тем, что в начале 80-х на машинах ЕСовской серии вовсю поигрывали в одноименную текстовую игру; кроме того, в достопамятном 1993-м Activision уже обращалась к этой теме, выпустив Return To Zork... В общем, Myst умер, умер и старый Zork — да здравствует Zork Nemesis: The Forbidden Lands!

Романс о влюбленных в миноре

Наталия ДУБРОВСКАЯ
Фробоз

Играющий является специальным агентом, жителем планеты Zork, гражданином империи Frobozz. Нравы здесь суровы, законы жестоки, положение близко к военному, так что будьте



предельно осторожны, хоть вам и предоставлены исчерпывающие полномочия. Какова цель вашей миссии? Объяснить это просто, выполнить — почти невозможно (без моей, конечно, помощи): вы должны найти четырех пропавших видных граждан Империи — Софию Гамильтон, поклонницу холодной, изысканной музыки, прекрасную и высокомерную директрису Консерватории на Студеной реке; знаменитого генерала Таддеуса Кейна, наместника, повелителя замка Irondune; известного ученого доктора Эразмуса Сарториуса, главу психиатрической клиники в Седых Горах; Франсуа Мальво, епископа Зоркского, настоятеля монастыря огнепоклонников.



Наши влюбленные — Люсьен и Александрия. Все их проблемы уже в прошлом...

Храм

Вы во дворе храма Агриппы. Именно сюда направлялись пропавшие, когда их видели в последний раз.

В самом дворе делать, вообще говоря, нечего — никуда вас не пустят, можете даже не пробовать. Разве что в часовню забрести... Поищите, на что тут можно посмотреть. Если вам нужен стимул — вот он! Красивая девушка, правда? Как не спасти такую! Только кто она?..

Теперь идите к храму. У двойных дверей стрелка курсора покажет, что здесь следует взглянуть вверх. Итак, луна и солнце должны "соединиться". Теперь посмотрим ниже и левее — на что указывает дверная ручка? "Зацепите" луну курсором (он должен стать ярче) и, удерживая левую кнопку, тащите вверх, к солнцу. Есть!

Вот вы и в храме. Боже, ну и запустение! Да и страшновато, надо признаться. Только колоннада в центре греет душу — красиво, светло, фонтанчики. Но, во-первых, фонтанчики с закавыкой, а во-вторых, все равно нельзя здесь оставаться — придется бродить по жутким коридорам, ломиться в заложенные кирпичом двери, да еще и выслушивать невнятные угрозы ужасной Немезиды. Именно она, богиня мщения, настигла ваших клиентов и теперь ни за что не хочет выпускать их из своих цепких лап. Кстати, надо их все-таки найти.

Прогуляйтесь, осмотритесь, я пока помолчу. Ориентируйтесь по фонтанчикам — это центр, точка, откуда можно пройти во все остальные помещения.

Красивая комната с мягким светом и почти настоящим небом (на самом деле это гигантский глобус) — библиотека. Сюда еще придется вернуться, и не раз. Полистайте (и почитайте!) книги, которые лежат на длинной скамье. Похоже, веселая компания всерьез увлекалась алхимией! Придется и вам познакомиться с этой псевдонаукой. К слову, карты в дальнем конце комнаты тоже пригодятся — но это потом.



Один из интерьеров храма Агриппы.

TERREU

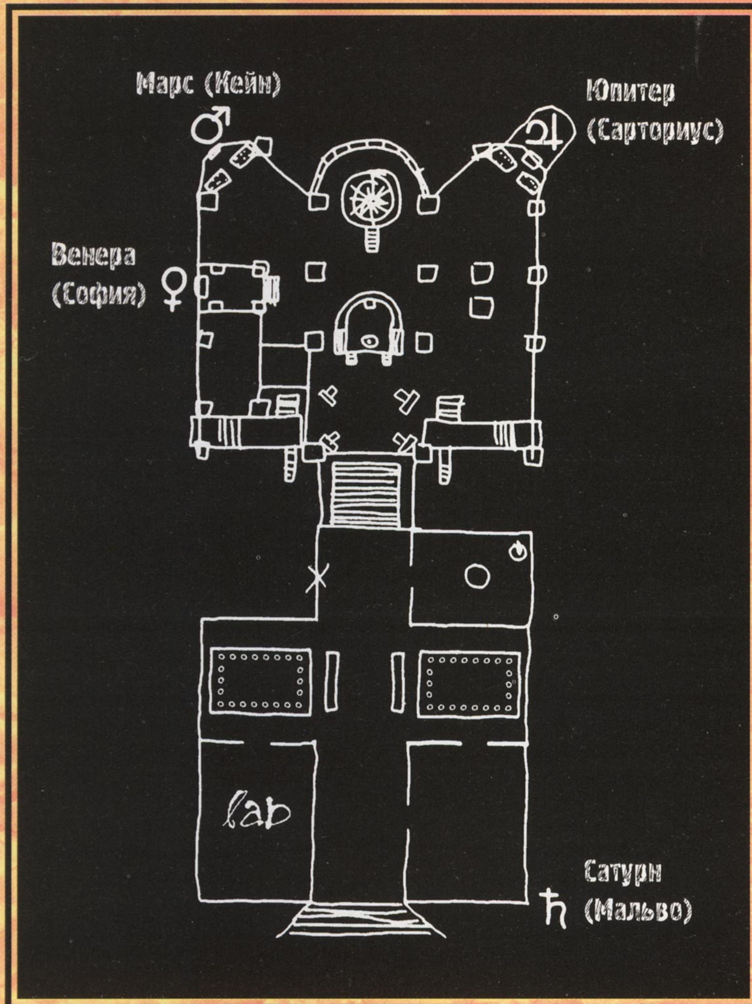


Сходите к солнечным часам (и как они уцелели среди этих развалин?). Вытащите из них единственную "стрелку" — ломать так ломать! Теперь у вас есть инвентарь! Просматривать его можно, щелкая правой кнопкой мыши.

Оглядите лабораторию Немезиды — уж очень она не хочет вас туда пускать! Здесь много интересного, а главное, на столе лежит свиток — в нем указаны четыре планеты, четыре элемента, четыре метала и то, как они связаны между собой. Это надо запомнить обязательно!

Теперь — длинным коридором к алтарю. Взгляните налево. Боже, ну и картинка! Ни-





чего себе храм! Только не отворачивайтесь в возмущении. Во-первых, это шедевр кисти Веласкеса, а во-вторых, за этими роскошными формами и легкомысленной физиономией скрывается бездна интеллекта. Щелкните на Венере — и она даст вам полезный совет. Щелкните еще раз — и получите наводку в иносказательной форме. Щелкните третий — и прекрасная дева, убедившись в вашей безнадежной тупости,



прямо скажет, что делать дальше. Щелкните выше Венеры, и она повторит свой последний совет. Очень полезное произведение. (Кстати, когда будете далеко от картины, совет можно получить, нажав "/".)

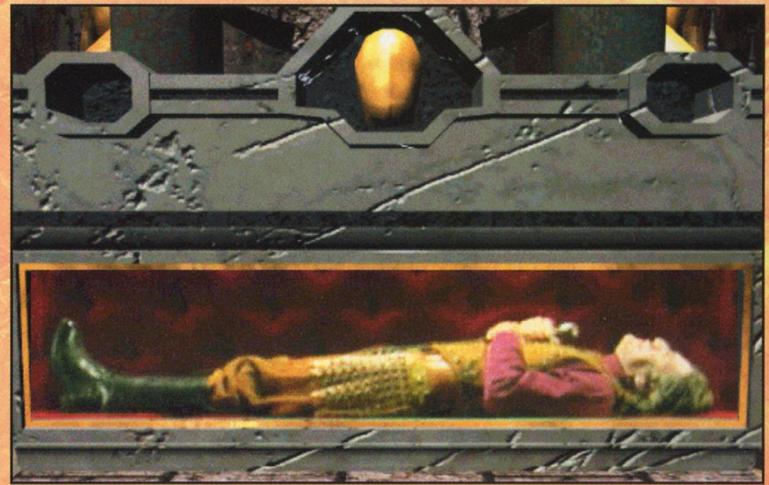
Дальше — собственно храм и алтарь. Ну вот видите, не так уж и трудно было их найти! Только что толку... Обойдите все гробницы, поговорите с несчастными — среди стенаний каждый назовет свою стихию. Теперь можно понять, к кому какая планета относится. Ледяной Софии досталась ВОДА. Наместнику огня на земле, епископу Мальво — ОГОНЬ. Всю жизнь служившему мирским желаниям и снискавшему бренную славу Кейну — ЗЕМЛЯ. Полному самых невероятных, неземных идей, раздувающемуся от тщеславия Сарториусу — ВОЗДУХ.

Рассмотрите алтарь. На этом этапе вам придется разместить на нем четыре символа, расположенных по внешнему кругу. Беритесь за дело!

С чего начнем? В одной из книг в библиотеке приведен план храма, где каждый элемент отмечен знаком соответствующей планеты (план есть и в руководстве, на последней странице). Искать элементы можно в любом порядке. Пусть у нас первым будет

Огонь

Судя по схеме, павильон огня находится за библиотекой. Вот теперь давайте займемся картами. Их можно двигать направо-налево, щелкая на соответствующей стороне.



Гробница генерала Кейна.

Щелкните на каждой в таком порядке: налево-направо-направо-налево.

Итак, вы внутри. На второй двери — Человек, во всем своем великолепии. Поверните его так, чтобы голова указывала на знак Огня.

Что делать дальше? Неужели эта круглая штука ничего вам не напоминает? Правильно, не зря мы разорили солнечные часы в развалинах! Установите "стрелку" и вращайте, пока тень от нее не упадет на символ планеты Огня — Сатурн.

Сколько свечей! Можете тупо на них щелкать, пока не найдете нужную, а лучше возьмите зеркало (его найти не трудно) и повесьте на крайний левый крюк. Видите синий огонек? Осталось найти эту свечку и щелкнуть на ней!

Ого! И ходить не надо! Достаточно установить символ на место — простым щелчком...

Ну что, зависли? Испугались? Стали звать маму? И зря — ничего вы не зависли, просто с вами хотят пообщаться. Направьте стрелку точно на гробницу Мальво (сейчас она — в луче света). Приятно оказать человеку услугу! Тем паче он сам готов признать, что поиски пятой стихии, пятой составляющей всего сущего, квинтэссенции, завели его с друзьями слишком далеко. Слишком. Главное, пострадали двое юных и невинных — Люсьен и Александрия. Кто они? Придется выяснить и это.

Ну что ж, пора идти дальше, на

Воздух

Нашли павильон? Извлеките звук из каждого рога — они справа, на подставке. Все они символизируют природные явления: голубой — шум ветра, фиолетовый — гром, желтый — землетрясение, зеленый — дождь, красный — треск огня. Во-первых, ветер — это и есть воздух, во-вторых, голубой рог звучит немного в иной тональности, чем другие. Соответственно, на звездной карте на полу нужно погасить все фиолетовые звезды и зажечь все синие (на это намекает и мелькнувший знак Юпитера). Щелкайте на каждой фиолетовой звезде, которая горит, и на каждой синей, которая не горит. Таким образом вы обязательно добьетесь того, что все получится, и... сами



увидите что.

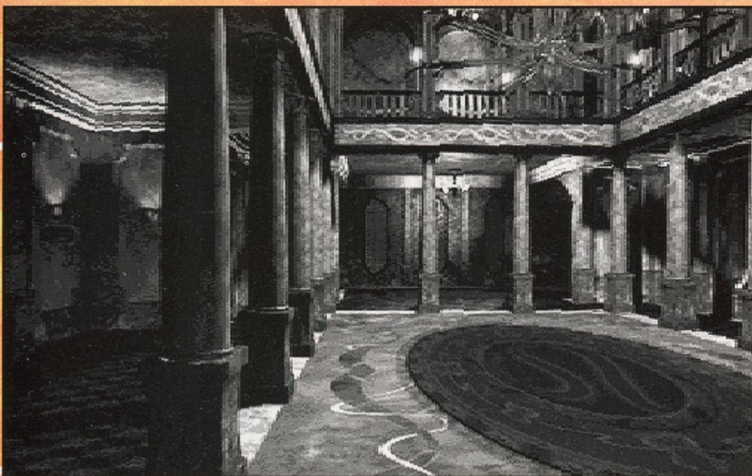
Поднимайтесь по лестнице наверх. Прямо обсерватория! Светло, просторно. Только что со всем этим делать? Внимательно осмотрите установку в центре комнаты, увенчанную стеклянным шаром. Оставьте рычаги в покое, все равно ничего не получится. Сначала обойдите вокруг шара и найдите прямо под ним две кнопочки со скарабеями. Щелкните на одной из них. За деревянными занавесками, конечно, не так уютно, зато теперь можно заняться делом. Идите к рычагам. Один из них сломан, зато







остальными можно "поиграть". Поставьте второй рычаг в среднее положение, откройте третий и четвертый на полную, а пятый оставьте выключенным. Теперь вы знаете, что такое цвет воздуха!



Ну, что делать у алтаря, вам уже известно. Поговорите со вздохнувшим свободно доктором и идите искать, где лежит

Земля

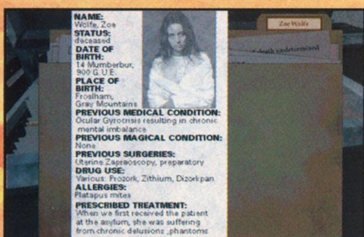
Интересный способ двери закрывать! Разогните костлявые пальчики по одному. Какие у земли символы? Планета Марс и железо. Вот их и оставьте открытыми, а все ос-



Венера с полотна Веласкеса... всегда готова дать вам совет.

тальные закройте. Подойдите к лестнице, если наверх не пускают — идите вниз. Поверните рычаг, чтобы спуститься.

Попались? Похоже, чтобы выбраться отсюда, придется искать новые пути. Ничего, в основании лестницы есть механизм, который вернет ступени. Опять открытый всем ветрам павильончик на верхотуре! От-



NAME:
Wolfe, Zoe
STATUS:
deceased
DATE OF BIRTH:
14 Mumberbur, 900 G.U.E.
PLACE OF BIRTH:
Froslham, Gray Mountains
PREVIOUS MEDICAL CONDITION:
Ocular Gyrocrisis resulting in chronic mental imbalance
PREVIOUS MAGICAL CONDITION:
None
PREVIOUS SURGERIES:
Uterine Zapraoscopy, preparatory
DRUG USE:
Various: Prozork, Zithium, Dizorkpan
ALLERGIES:
Platapus mites
PRESCRIBED TREATMENT:
When we first received the patient at the asylum, she was suffering from chronic delusions ,phantoms

сюда можно посмотреть, куда придется идти, собрав все четыре элемента. Обойдите телескопы, посмотрите в них внимательно и запомните, как выглядят и с какой стихией связаны все четыре строения.

А вот зачем нужен телескоп под землей? В него можно увидеть предмет, который вам следует захватить отсюда с собой.

Теперь отправляйтесь к вагонетке. Просто так она не поедет, надо указать место назначения, щелкнув на белой панели рядом с ней. Учтите, если маршрут будет выбран неверно, путешествие станет для вас последним! Поэтому постарайтесь вспомнить, как выглядел замок Irondune, на который вы только что смотрели из верхнего павильона. Хватайте эту странную штуку (вы только что рассматривали ее в телескоп) и... повторите обычную операцию, выслушайте мужественное и краткое изъявление благодарности из уст Кейна (вот уж кому должно быть стыдно по-настоящему — Люсьен был его родным сыном), и вперед, теперь вас ждет

Вода

Чтобы открыть двери, нужно сначала послушать незамысловатую мелодию, которую насвистывает Пан (на левой стене). Эти три ноты должен повторить фонтан напротив. Включите первый, четвертый и пятый источники (если идти слева направо).

Внутри поднимайтесь наверх, осмотритесь, изучите картины. Какой геологический подход к жизни! Щелкните на песочных часах в центре — вот вам и кресло, теперь хоть есть где посидеть. Не просто посидеть — еще и покрутиться. Лучше двигайтесь против часовой стрелки.

Сделали полный оборот? Взгляните в окошко на стене, в котором только что был унылый пейзаж в розовых тонах. Пока вы были к нему спиной, все стало по-другому. Строительство в разгаре! Стащите пилу, пригодится. Еще оборот! Когда дойдете до ледникового периода, отпилите сосульку. Покрутитесь, пока не появится ландшафт с вулканами и лавой. Тут вашей сосульке не устоять! Щелкните на миске с водой.

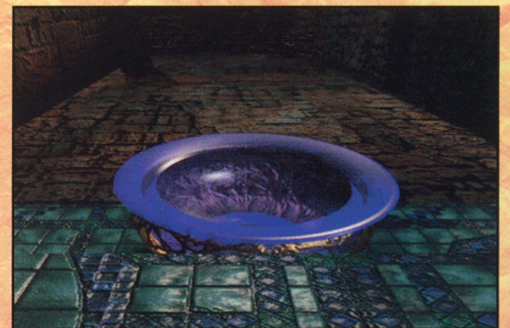
Ура! Вы собрали все четыре знака! Вы почти справились с самой Немезидой! Веселая компания и не знает, как вас благодарить. Так и рассыпаются, и молят только об одном: "Спаси Люсьена и Александрию! Мы получили по заслугам, а они пострадали ни за что". Здесь явно кроется тайна, придется



В кабинете Софии Гамильтон.

еще немало покопаться. И действительно — это только середина пути. Теперь предстоит собрать четыре знака планет и заполнить внутренний круг на алтаре.

За свои подвиги вы получили загадочный золотой шарик. Знаете, что это такое? Это самое настоящее Солнце! Идите в планетарий за алтарем, установите шар в систему, воспользовавшись левым рычагом. Теперь можно попасть в любой из миров (на соответствующую "планету"), вращая правый рычаг до тех пор, пока нужная планета не попадет в направленный луч света. Вернуться назад можно, щелкнув на изображении планеты при входе в каждый из миров.



Снова начнем с огня и отправимся на

Сатурн

Красиво! Только, наверное, жарко. Жить среди каналов, полных лавы... Вот оно, истинное благочестие.

В монастырь отца Мальво придется забираться по лестнице, а пока ступайте в другую сторону. Дойдите до обрыва и хорошенько пошарьте на полу — там валяется золотая монетка. Возьмите ее, пригодится — у священнослужителей задаром только спички для костра бывают.

Так, через дверь в монастырь не попасть — он закрыт повелением Святой Инквизиции, о чем ясно говорит красивая золотая печать. А с инквизицией не шутят!

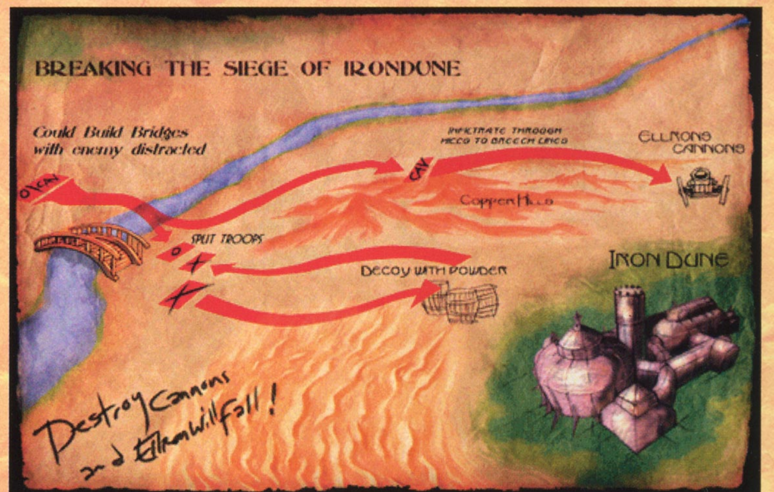
Повернитесь направо и взгляните вниз. Ну что же, рисковать так рисковать!..

Итак, в храм мы все-таки попали.

Идите вперед, к шести симпатичным мраморным головам. Каждая, если на ней щелкнуть, говорит нечто невразумительное. Под головами стоят четыре вазы, а в вазах лежат восемь золотых табличек с непонятными символами. Шесть из них надо разместить под головами.

Вот и пригодилась наша монетка! Вернитесь к входу. Если стоять к нему лицом, то слева найдете внушительную машину непонятного назначения. Бросьте в нее монету, и система выдаст шесть билетиков с объяснением значения каждого символа.

Теперь опять побеседуйте с головами — не важно, что они говорят, важно — как. Символ на табличке должен соответство-

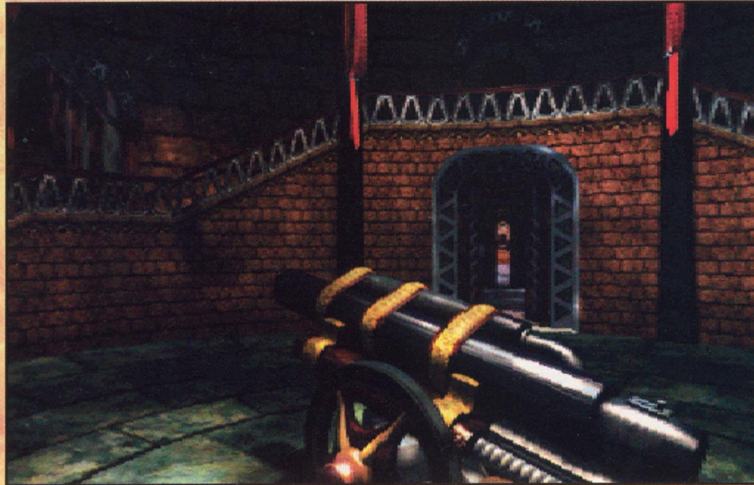


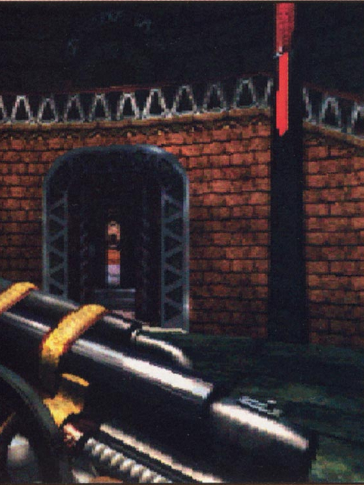
Карта из сундука генерала Кейна.

вать взгляду головы на жизнь.

Три первые головы (слева) — страх, гнев и скука, остальные — счастье, телесность, подозрительность.

Внимательно прослушайте их нечленораздельные вопли. Порядок, в котором головы вступают в беседу, соответствует по-





рядку нот в "Седьмом звоне", который вам предстоит издать на колокольне. Седьмой звон — это серьезно. Судя по объявлениям у двери, несчастного монаха, прозвонившего не ко времени, сразу же четвертовали. Значит, вещь стоящая!

В колокольне можете сразу подойти к установке и прозвонить. Порядок такой: гнев, подозрение, телесность, скука, страх, счастье, или кнопки 2, 14, 16, 12, 9, 4 (слева направо).

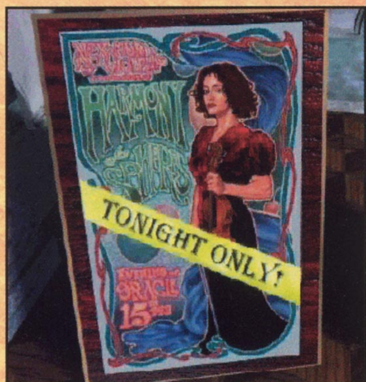
Теперь можно, потянув за веревку и выпрыгнув в окно (сделать это надо в то краткое мгновение, когда площадка будет находиться в верхнем положении, — потребуется известная ловкость), пробраться на галерею и влезть в спальню епископа. Но лучше сначала пройти через колокольню насквозь и побродить по коридорам.

Отыщите кабинет Мальво, найдите и заберите лупу, просмотрите бумаги. Так вот кто такая Александрия! Она — приемная дочь отца Мальво, он вырастил ее в своем монастыре, а потом отправил учиться в консерваторию к Софии. Девочка-то гениальна! Только вот влюбилась в Люсьена, и никто не мог с этим ничего поделать. Этот неожиданный роман явно мешал не только карьере девушки, но и алхимическим затеям славной четверки. Что-то здесь нечисто! Куда же завел их поиск пятой стихии — "чистой любви", квинтэссенции всего сущего?

Зайдите в комнату Александрии — здесь прошло ее детство.

Найдите часовню (вас встретит безумный монах). Здесь, как и должно быть в храме огнепоклонников, темно и полно огня — видно, как прямо под полом струится лава. В углу под решеткой лежит бумажка с кодом. Он вам скоро понадобится!

Пора посетить личные апартаменты па-



паши Мальво. На кровати лежит книга. Не читается? Положите на страницу лупу. Запомните расположение черепов. Обратите внимание на "спектр" над кроватью. Побродите еще, обозрите все, что можно.

Так вот до чего дошло у Люсьена с Александрией! Они пытались пожениться, и отец Мальво уже приступил к церемонии, но все сорвалось — прибежал генерал Кейн с толпой солдат и арестовал сыночка. Какой красивый юноша! У Александрии и правда есть чувство прекрасного! У него, кстати, тоже. А что же Мальво? Похоже, он предал свою приемную дочь...

Найдите комнату, где на столах повсюду разложены книги. Почитайте легенду о святом Йоруке. Крутой был малый! Пробрал-





Библиотека, где вы проведете немало времени.

ся в Ад, сокрушил всех демонов, а потом проскочил через огонь, воспользовавшись щитом с пятью рубинами. Намотайте на ус!

Как же открыть дверь в другом конце помещения? Тут-то и пригодится код из часовни! В центре предыдущей комнаты стоит тумба с символами, в середине — рычаг. Судя по бумажке с шифром, здесь нужно набрать слово OPEN. Найдите по тексту соответствия между буквами и символами и наберите нужную комбинацию. Условно говоря, если рассматривать круг как циферблат, то нужно набрать 2 часа, 10 часов, 3 часа и 12 часов. Дверь открылась!

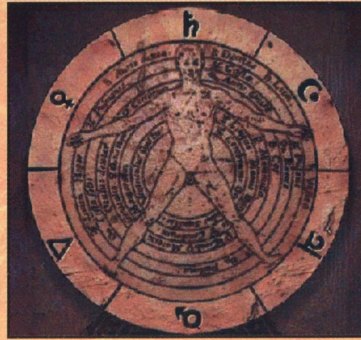
Итак, вы в музее. Пошарьте — может удастся что-нибудь прихватить. Отлично! Рубин из щита Йорука и факел.

Куда дальше? В полу есть люк, но он пока не открывается. Подойдите к странной металлической посудине возле лестницы (для этого нужно выбрать правильное направление). Откройте ее, отключите сигнализацию и спускайтесь в подвал.

Можете пообщаться с двумя мумифицированными симпатяшками у дверей. Пользы от этого никакой, но поздоро-ваться стоит.

Немезида преградила вам путь — в дверях бушует пламя. Придется обратиться к опыту Йорука! Ступайте к железным воротам, войдите в них. Не забудьте зажечь факел! Для этого воспользуйтесь тем, что висит на стене. Не то вас просто сожрут, и вы даже не узнаете, кто.

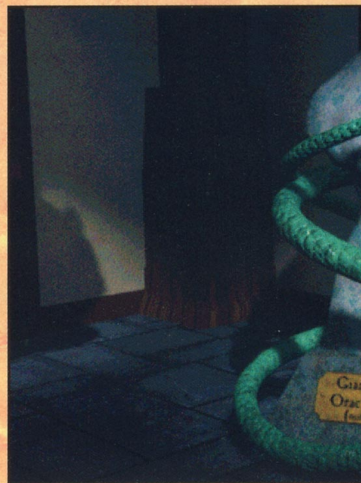
Увы, друзья мои, придется полежать в гробу, и даже крышечкой накрыться. Что там на ней? Вот он, щит Йорука! Вставьте в щит рубин из музея, снимите его с крышки — теперь можно повторить канонический



подвиг канонического святого...

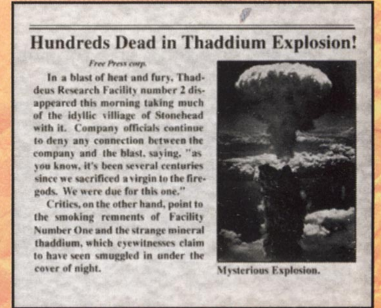
Вот и пять черепов из книжки в спальне Мальво — в уголке, на полочке. Как там было на картинке? Они должны стоять так: по центру, две позиции влево, одна вправо, одна влево, две вправо.

Пришло время податься в металлурги. Обойдите зал, найдите ключ и металлическую завитушку. Приблизьтесь к металлическому люку в стене, поднимите шторку, вставьте ключ в скважину и поверните. Теперь подойдите к яйцеобразной машине (вообще-то это пресс), откройте ее, потянув за рычаг (он рядом, с другой стороны), положите внутрь кусок металла, закройте машину. Когда она закончит движение, откройте, возьмите получившийся шар.





Его надо очистить. Следуйте в другой конец комнаты, где стоит дикая система из здоровенных шестеренок и с ведерком.



Hundreds Dead in Thaddium Explosion!

Free Press corp.

In a blast of heat and fury, Thaddeus Research Facility number 2 disappeared this morning taking much of the idyllic villiage of Stonehead with it. Company officials continue to deny any connection between the company and the blast, saying, "as you know, it's been several centuries since we sacrificed a virgin to the fire-gods. We were due for this one."

Critics, on the other hand, point to the smoking remnents of Facility Number One and the strange mineral thaddium, which eyewitnesses claim to have seen smuggled in under the cover of night.

Mysterious Explosion.

Бросьте шар в ведерко, опустите его. Возьмите очищенный металл и идите к главной машине — она украшена львиной головой. Положите шарик льву в пасть, приблизьтесь к большому вентилю, откройте его. Теперь надо расположить огоньки в должном порядке. Помните схему над кроватью отца Мальво? Порядок такой (сверху вниз): синий, желтый, красный, оранжевый, голубоватый.

Остудите результат, нажав на меха. Теперь хватайте.

Уф! Первый знак есть. Поздравляю, отец Мальво! А вам надо идти дальше: вас давно уже ждет

Психиатрическая лечебница

Симпатичное местечко, очень чисто и светло, только крови много — доктор Сарториус явно был человек небрезгливый.



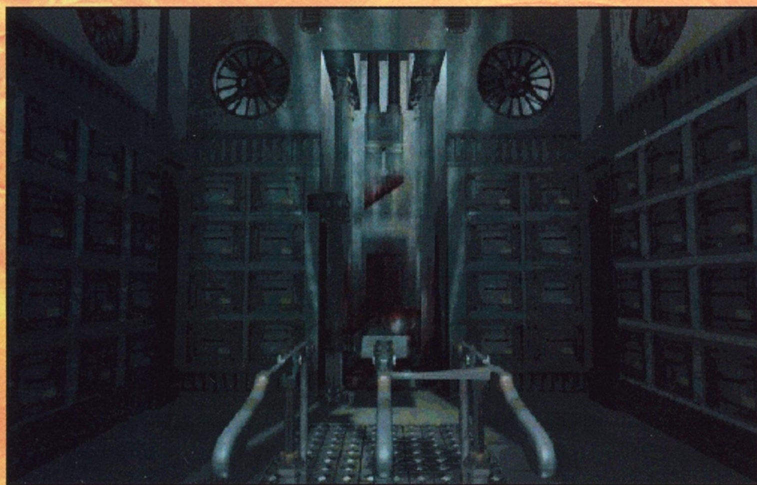
Саркофаг Александрии из комнаты с четырьмя изваяниями (см. финальный эпизод).

Первым делом вы найдете маленький сейф (он в... холодильнике). Что с ним делать? Суньте его в рентгеновский аппарат. При просветке увидите две цифры. Остальные три придется добывать с большими трудами.

Осмотритесь, изучите бумаги Сарториуса. Настоящий был исследователь! Чего только стоят унылые говорящие головы, надетые на штыри в лаборатории! Нажимая на красные кнопки, можно заставить их болтать, хотя необходимости в этом нет.

Вы в лифте. Ехать можно только вниз (учтите, что лифт движется лишь с закрытыми дверями — нажмите на соответству-

ющую кнопку). Что бывает в подвалах больниц? Правильно, это морг. Открывайте все ящики, которые можно, пока не наткнетесь на свеженький труп. А что с ним делать? Если вы обратили внимание, то машина посреди комнаты — это гильотина, и она явно не простаивала. Положите труп в гильотину и отрубите ему голову (надо нажимать



Морг, гильотина, пуск!

на рычаги в правильном порядке, но это нетрудно, сами догадаетесь). Возьмите голо ву и насадите ее на свободный штырь в лаборатории. Она, разумеется, проболтается, зато у вас есть полный код сейфа: 36-24-36-20-18. Наберите его, просто щелкая на нужных цифрах на диске. В сейфе, конечно же, был ключ от лифта, и теперь можно ехать на двадцатый этаж.

Итак, вы на двадцатом этаже. Интересного здесь не так много — во-первых, уныло, во-вторых, все железное, а в-третьих, пойти некуда. Разве что в комнатку с симпатичным креслицем, которое выглядит страшнее всех зубоврачебных и гинекологических кресел вместе взятых. Могу обрадовать — в нем вам еще придется посидеть. Побродите, пощупайте, что плохо лежит. Ого! Вот она, тайна появления Александрии. Оказывается, она — жертва непорочного зачатия: доктор Сарториус сотворил искусственный зародыш практически из ничего и имплантировал его гордой Софии Гамильтон, причем с помощью вот этого самого шприца, на который вы сейчас набрели. Отец Мальво принимал в операции самое живое участие, так что его действительно можно считать отцом бедной девушки.

Вы уже пытались пройти в вибрирующую дверь рядом с лифтом? Так вот, не побывав в этом замечательном кресле, вам в нее не попасть. Придется отдаться в руки сумасшедшей пациентки, вообразившей себя доктором Сарториусом. Получили? А сейчас, пока все плывет и переворачивается с ног на голову, бегите к вибрирующей двери — в нее надо проскочить, пока состояние не стало нормальным. Если не успеете, придется получить еще дозу...

Вы добрались до 21-го этажа — обиталища почтенного доктора. Приятно, что он был хорошим учеником и что имеет привычку выставлять памятные бумаги и предметы в стеклянных витринах.

Чем здесь можно поживиться? Встаньте напротив кровати и внимательно посмотрите на нее. Хватайте топор.

Выходите из зала. Как попасть в дверь, кодовый замок которой находится под напряжением? Осмотрите витрины с отвратительными экспонатами. Можете, нажимая на кнопки, заставить обрубок тела шевелиться, мозги — усиленно думать, скелет



Вы только что применили гильотину.

младенца — греметь погремушкой, а руку — мило "сделать ручкой".

Вот ее-то мы и возьмем. Разбейте витрину топором, позаимствуйте руку, которой затем и нажимайте на кнопки. Дверь открыта.

До лестницы вам не дотянуться. Возвращайтесь в предыдущую комнату и найдите модель Башни Воздуха. Нажмите на кнопку в ее основании. Лестница спустилась. Забирайтесь наверх.

Дальше идти явно некуда — этот стеклянный купол венчает башню.



Придется опять заняться производством металла. Батарейки, похоже, сели. Чтобы их оживить, надо набрать в раковину воды, а потом выпустить ее. Идите к баллонам, подключенным к стеклянной сфере. Переведите рычаг на баллоне кислорода (Oxygen) влево, а на баллоне с водородом (Hydrogen) — вправо. Дерните за рубильник, чтобы получилась вспышка. Переведите оба переключателя в правое положение и опять дайте ток — пусть еще раз вспыхнет, по-другому. Теперь пускайте гелий из третьего баллона, чтобы сфера поднялась.

Есть второй знак! Осталось еще столько же (будем надеяться). Теперь займемся землей и отправимся в

Замок Irondune

Потяните за рычаг и спуститесь вниз. Пройдитесь по комнатам, зайдите в спальню Люсьена, посмотрите, как он ссорится с папочкой. Да, будь моя воля, этот генерал дальше старшины не продвинулся бы — грубый, нетерпимый. Судя по всему, сынка он все равно не смог сломать. Люсьен умел постоять и за свою любовь, и за свое искусство. Крепкий парень, хоть и пацифист.

Возьмите кисть, "очистите" на мольберте нумерованный список боевых действий (зачем он был нужен миролюбивому Люсьену?). Вообще-то это код, он тоже пригодится. Подберите с пола мешочек с порохом.

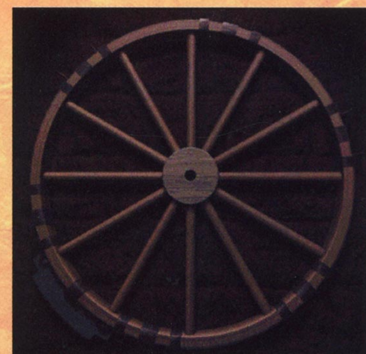
Пройдите в комнату Кейна. Интересно, почему у него на тумбочке вместе с фотографией сына стоит фото мадам Гамильтон, а вовсе не его собственной жены? Впрочем, догадаться нетрудно. Общность духовных интересов... и не только.

Подойдите к столу, покопайтесь в ящиках. Похоже, бедный генерал круто влип и не имел особых шансов выиграть войну с Эллроном — без алхимии ему было не обойтись.

Вытащите из ящика ампулу с нитроглицерином — с ее помощью можно взорвать замок на сундуке возле кровати. Достаньте из него карты. Исчерченная красными стрелками схема снятия осады с замка Irondune как будто связана со списком на мольберте Люсьена.

Просмотрите книги и бумаги в дальнем конце комнаты. София Гамильтон выражалась ясно и своих чувств не скрывала. Ее явно не устраивал тайный роман с генералом, ей не хотелось уступать Элизабет, "грудастой, сладкоречивой бабенке, запрыгнувшей к нему в постель" — законной генеральской жене, через брак с которой Кейн и получил во владение Irondune. Полюбуйтесь на трогательные семейные фотографии. Развод с Элизабет стоил бы Кейну всей карьеры... При нормальных условиях.

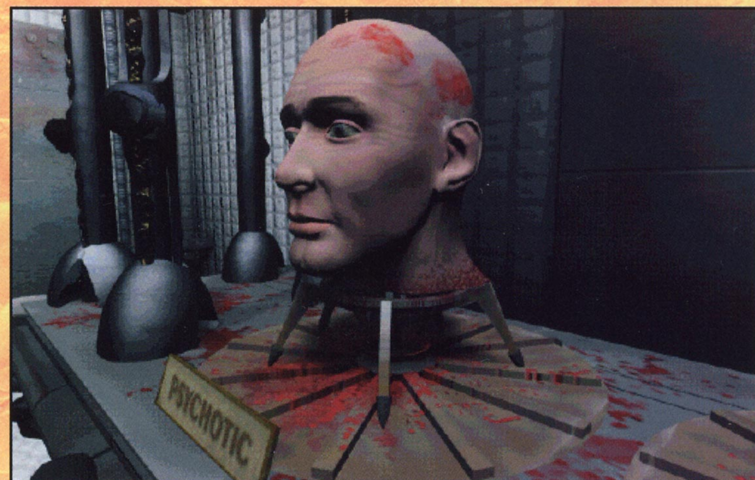
Зайдите в бильярдную, посмотрите, как



Колесо для четвертования — один из "экспонатов" пыточной.

лежат шары на бильярдном столе в конце комнаты слева. Их порядок — это тоже код. Можете сыграть разочек и запустить настольный футбол — но это так, для удовольствия. Выходите в круглый зал внизу. Постучите в высокие двойные двери — явится сумасшедший солдат, который все еще служит генералу и не выпустит вас ни за что, пока война не закончится. Придется устроить ему победу.

Идите в открытые двери — они ведут в библиотеку. Здесь вы найдете много интересного. Сначала — рукоятку меча, а дальше, над камином — лезвие. Соберите меч.



Лаборатория Сарториуса. Поговорите с этой головой, если, конечно, не противно.

Действительно, Люсьен был не такой уж и слабак, а вот папаша его — натуральная скотина. Посмотрите, как он требует от Люсьена, чтобы тот бросил играться с кистями и занялся серьезным делом — взял меч и пошел на войну. Пацифист — не пацифист, но когда бойкий родитель намекнул, что и сам не прочь отведать Александрии — не зря же она так нравится Люсьену, — тот просто сбил отца с ног, отнял у него нож и чуть было не зарезал. Вот что значит дразнить истинного художника!

Возьмите меч.

В дальней стене — еще одни двери. Неужели их нельзя открыть? Можно, но это будет не просто.

Подойдите к железной собаке у входа. Поверните ее правое ухо, и кости из ми-

MUSPRI

сочки отправятся собачке в пасть. Откройте ее, извините, зад (вообще-то это пушка, ничего страшного). Положите внутрь порох из комнаты Люсьена, закройте дверцу и дерните собачку за хвост. Дверь открыта!

А вот и пульт! Не желаете ли посмотреть диорамы боевых действий: если нажимать на кнопочки, можно узнать много интересного из славного прошлого Фробоза.

Теперь подойдите к пульту и введите



код, означающий "победа". Можно провести параллели между списком на мольберте Люсьена и картой из сундука Кейна. Можно сходить в подвал за музеем, включить пыточные машины и внимательно послушать вопли жертв. А можно просто взять мануаль и найти код на клапане обложки. Если же вы отродясь не видели ни одного игрушечного руководства, а думать лень, то вводите сразу: 1019612. Отныне бедный завоевавшийся старик уверен, что война окончена и можно уйти на покой. Поступите в двери, чтобы он поблагодарил вас и больше уже не мешал.

Затем направляемся в музей, вернее, в комнату с трофеями. Перед ней стоит рыцарь, которому явно не хватает меча. Вставьте меч в латы. Добро пожаловать! Посмотрите витринки, запомните, где что лежит (пока ничего не трогайте!), а потом подойдите к витражам с рыцарями. С их помощью вы сможете открыть еще одну дверь, которая ведет отсюда в подвал.

По замку разбросано пять "рыцарей" — таких же, как на витражах. Надо, чтобы забрала на их шлемах были в том же положении, что и у воинов на витражах. Когда все будет сделано как следует — дверь откроется, и вы сможете спуститься вниз, в темницу.

Добрый папочка засадил-таки сыночка всерьез. Бедный Люсьен! В темной, сырой камере, под вопли истязаемых... Хорошо хоть, что с туалетной бумагой не было проблем (вон она, рядом с парашей). Зато мальчик явно разобрался в махинациях папочки и его друзей. Молодец!

Можете погулять по пыточной и послушать вопли несчастных, включая



Один из музейных стражей. Разберитесь с его амуницией.

машины.

Опять поднимитесь наверх, подойдите к витрине, где лежат трофеи "эпохи Кейна". Маленькая штучка справа — это thaddium — радиоактивное топливо, опасная вещь. Судя по бумагам Кейна, недавно взорвавшийся завод по производству thaddium'а разнес близлежащую деревню.

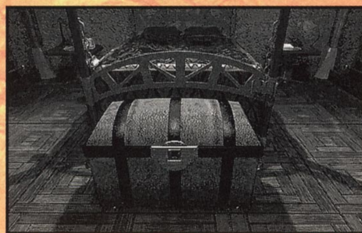
Откройте бутылочку, расположенную рядом, положите в нее взятый кусок топлива, закройте, а теперь хватайте и что было сил бегите к двойным дверям. Ла-



Генерал Кейн выговаривает Люсьену...

биринт за дверью на самом деле не такой уж и запутанный. Влезайте в танк и быстро-быстро кидайте thaddium в фиолетовый контейнер в хвосте. Успели? Тогда можно ехать.

Подойдите к панели управления. Чтобы танк тронулся, надо ввести информацию о месте назначения. Помните биль-



ярд? Именно там была правильная комбинация: 741953.

Хорошо хоть, рулить не надо! И стреляет он сам.

Вот вы и в шахте. Опять займемся металлом. Впервые придется возиться с радиоактивной рудой!

Сначала нужно сделать брусок с символикой Марса. Подойдите к машине слева и соберите на экране нужный символ — нажимайте на кнопку, а потом на соответствующий сектор экрана. Когда полу-

чится, потяните за рычаг и достаньте из-под козырька готовый брусок. Теперь можно идти в лифт. Спускайтесь. Действуйте быстро — если вы не уложитесь в отведенное время, получите смертельную дозу радиации.

Поверните направо, приблизьтесь к пульту, нажмите большую красную кнопку, а затем — шесть кнопок, расположенных слева. Из кипящего металла высунулись графитовые стержни, процесс пошел. Поверните влево, подойдите поближе к большой машине и положите в лоток кусок металла с символом. Щелкните на кнопке "Arm" внизу. Когда раскаленная отливка переместится к вентиляторам, нажмите на "Fan". Теперь подойдите поближе и хватайте готовый символ...

Мы опять в храме. Осталось всего ничего — разобраться в том, что же случилось у Софии на Студеной реке. Итак, нас ждет

Консерватория

Прошвырнитесь по залу, соберите инструменты. Можете посмотреть на проигрыватель в углу — все равно ставить на него пока нечего. Подойдите к схеме на стене — там указано, какое место должен занимать каждый инструмент в оркестре. Теперь надо расположить собранные вами инструменты на стульях в соответствующем порядке. В первом ряду должны находиться: скрипка (violin), маленький барабан (numbino), небольшой инструмент типа гуслей (miano) и некое подобие кларнета (freezl). Второй ряд: забавная гармошка (wertmezer), "рожок любовников" (gederaglini) — духовой инструмент, в который дуют сразу двое, некое подобие геликона (frobophone) и нечто, напоминающее погремушку, — инструмент под названием popperkeg. Когда рас-



ставите все как надо, услышите голос Софии, которая внушает нерадивой ученице нужный порядок (вы пока не знаете, что это такое, но запомнить надо): CDEBG.

После этого направляемся в кабинет Софии. Здесь много интересного. Во-первых, чувство ее к Кейну было явно взаимным. Во-вторых, они с Мальво хоть и любили Александрию как родную дочь, но готовы были пойти на все, чтобы не до-

пустить ее брака с Люсьеном (впрочем, в этом мы уже убедились). В-третьих, мадам почему-то не хотела держать ключ в газовой лампе, как это положено, а куда-то его прятала, что очень раздражало газовщика.

Ключик стоит найти. Подойдите к роялю и выберите ноту, которая соответствовала бы звуку камертона. Камертон вы найдете в шкатулке среди вещей Софии. Установите его на положенное место над клавиатурой рояля.

Из-под молоточка, ударившего по струне, выпадет ключик. Возьмите его и вставьте в лампу. Включите ее, потянув за шнурок. Внимательно прочитайте то, что написано на столе. Возьмите пластинки из ящичка. На одной из них, судя по конверту, — запись выступления Александрии.

Попробуйте пройти в зал (auditorium). Безумная билетерша не пустит вас. Придется походить еще. Поднимитесь в комнату Александрии, просмотрите ее вещи. Можно взять последнюю афишу, лежащую в альбомчике. Загляните в шкатулку с игрушечной скрипкой — посмотрите, как вовремя прибежавшая София отняла медальон, который девушка хотела отдать Люсьену, и якобы случайно уронила его в щель между досками сцены. Жалко! Но вы его еще найдете.

Найдите оторванную доску в полу, взгляните, что под ней.

Зайдите и в комнату самой мадам. Если забраться за ширмочки, то можно заглянуть в ванную, которая "помнит" много интересного. Да, зря бедную даму поселили на Frigid River! Теперь ясно, зачем ей был нужен пятый элемент: Кейн! Кейн! только ее! только ей! навсегда!

Спускайтесь вниз, возьмите афишу из



Наши алхимики.

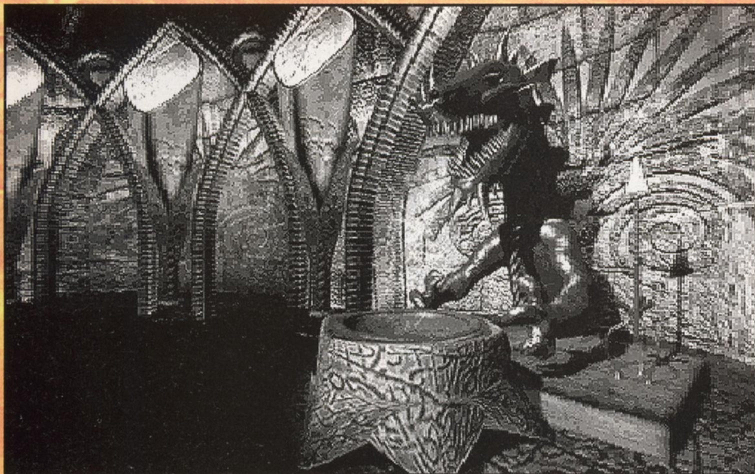
альбома Александрии и прикрепите ее на доску рядом с бойлерной поверх разорванной. Ура! Концерт состоится, а значит, на него можно получить билет. Подойдите к кассе в дальнем конце комнаты и возьмите его. С билетом "в руках" щелкните на дверях аудитории. Теперь престарелая леди рада впустить вас. Итак, вам следует пройти в ложу "C". Возьмите бинокль, посмотрите, как прекрасно играет Александрия и как влюбленно смотрит на нее Люсьен — единственный зритель в зале.

Идите в зал. В нем темно и шумно. Закончить концерт, а значит, включить свет, можно лишь после финального аккорда. Найдите на подиуме дирижерскую палочку и заставьте скрытый в темноте оркестр сыграть все как надо. Узнать, каков он, этот последний аккорд, можно, прослушав на проигрывателе в первой комнате пластинки из кабинета Софии. Итак, правильная последовательность: popperkeg, numbino, popperkeg, wertmeiser, violin. Определите, где находится каждый инструмент, и попытайтесь "запустить" их в нужном порядке. В темноте сделать это будет нелегко. Потренируйтесь, и получится. Условно расположение инструментов в оркестре можно обозначить так:

x numbino x x wertmeiser violin x popperkeg.

Ура, концерт окончен, вспыхнул свет. Теперь можно пройти за кулисы. Нужно

пробраться за пачку красочных задников за сценой. Для этого подойдите к пульту. Убедитесь, что он включен. Первая кнопка все равно сгорела, поэтому включите вторую, третью, четвертую и шестую. Пробирайтесь за задники, а потом под сцену. Здесь задача предстоит непростая. Видите большой синий барабан? На него



надо запрыгнуть. Для этого заберитесь в толстого лебедя рядом и поднимитесь вверх. Когда будете в верхней точке, перепрыгните на барабан — вы тут же провалитесь в бойлерную.

Если захотите вернуться назад, можете себя так больше не затруднять — дверь в бойлерную можно открыть изнутри.

Рычаги на панели совершенно не слушаются. Один опускается, но никак нельзя удержать его в нижнем положении. Помните трогательную сцену, “подсмотренную” в комнате Александрии? Обойдите комнату и найдите медальон — он лежит на краю бассейна с водой.

Нельзя ли поосторожней?! Упустили



медальон в воду! Придется нырять. Ох, как здесь красиво! Не думали, что под водой может быть так уютно? Но пока никуда дальше не ходите, достаньте медальон и возвращайтесь в бойлерную. Повесьте медальон на рычаг — теперь все в порядке, хотя медальон, конечно, жалко.

Нырните снова, обойдите комнату и пройдите через двойные двери.

Интересное местечко. С одной стороны, трубы, как в котельной, с другой — сталагмиты, как в пещере. Придется и с этим разбираться.

Щелкните на зеленой прозрачной рыбе и возьмите металлическую плашку, которую она “выплюнет”. Теперь найдите на стене друзу с зелеными кристаллами. Отломайте один. Подойдите к кипящей воде. Бросьте туда сначала отломанный кусочек — появится большой черный кристалл. Затем бросьте плашку. Кристалл станет серым. Вот она, последняя нота последовательности!

Помните, что говорила София неведомой ученице? CDEBG — вот она, музыка сфер! Теперь надо найти среди всех звучащих кристаллов требуемые ноты.

На стене висит карта, где соответствующие кристаллы обозначены буквами (G — это тот самый серый кристалл, который вы только что вырастили своими руками).

Итак, четыре синих кристалла, один черный, и все это в должном порядке и быстро, пока все они звучат. Трудное дело — музыка сфер! Вы вряд ли сумеете справиться сразу, но терпение и труд все перетрут.

Хватайте получившийся из ноты G символ... неужели все?

Разумеется, не все! Четверых храбрых исследователей мы освободили. Посмотрим, что из этого вышло. Ваш путь опять лежит в

Храм

Вот они, весь квартет, живые и довольные. Так и готовы вас расцеловать.

Ну что ж, если вам делать нечего или если вы верите, что на свете существует благодарность, можете выпить “эликсир жизни”, который они вам так усиленно предлагают. Только сохранитесь сначала.

Вот так. Можно было и раньше догадаться. Сейчас они найдут тело несчастной Александрии и докончат свое дьявольское действо — все четверо станут бессмертны, а Люсьен так и останется духом, снедаемым бесплодной жаждой мщения.

Разумеется, Немезидой был именно он — несчастный сумел наказать убийц своей возлюбленной, а вы все испортили. Теперь они откровенно глумятся над ним — как, впрочем, и над вами. Ему просто советуют заткнуться, а вам в вежливой форме предлагают уносить отсюда ноги, пока не поздно.

У вас есть последний шанс расставить все по своим местам — возьмите кольцо, которое вам дал Люсьен, и действуйте быстро и осторожно.

Теперь видите, кому вы помогали?

Все правильно — Александрия, непорочно зачатая девственница, воплощение



чистой любви! Именно ее не хватало на алтаре, чтобы завершить дьявольский ритуал и обрести бессмертие! Они уже столько заплатили — чего мелочиться!

Папаша Мальво лично всадил нож в сердце любимой дочери.

Люсьен опоздал совсем немного — Александрию не спас, зато всех четверых убил быстро и ловко. Последним получил Кейн — на этот раз рука Люсьена не дрогнула, и он перерезал отцу горло тем же ножом, которым Мальво только что убил Александрию.

Так этого оставлять нельзя! Возьмите кольцо и идите к фонтану в центре зала — выйти из галереи вам все равно не дадут.

Вложите кольцо в “лапу” на одном из фонтанов (воду остановить вы наверняка уже сумели). Теперь вперед, и помните, что назад дороги не будет.

Оказавшись в комнате с четырьмя монстрами, первым делом подойдите к саркофагу в центре (это будет непросто — надо выбрать правильное направление).

Положите кольцо в выемку на саркофаге. Ну и прелесть эта Александрия! Нет, обязательно надо ее оживить!

Возьмите два колечка и поместите в чашу перед соответствующим знаком — это будет нетрудно, ошибиться вам не дадут. Когда доберетесь до Воздуха, взгляните вверх — сверху упадет маленькая палица. Вставьте ее в руку скульптуры. Есть! Возьмите золотой знак бесконечности — и окажетесь на галерее над алтарем.

Вот они! Водят хороводик вокруг бездыханного тела несчастной девы.

Не опоздайте! Швыряйте знак — пусть знают!

Все, конец страшной сказке! Конец хра-



му Агриппы, конец четырем алхимикам, конец поискам “пятой стихии”! Хватит и четырех...

Люсьен и Александрия торопятся уйти отсюда — но все-таки оглянулись, чтобы позвать вас с собой.

Так и сделайте — идите следом, за распахнутые ворота...

Что ж, нареченных ждут счастье, любовь и свобода, а вас — толстомясая Венера и титры... А жаль!



Конец игры. Вам в эту дыру на картине.

СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ:
486DX2/66 (лучше Pentium 75), 8 Мбайт RAM, 2-скоростной CD-ROM (лучше 4-скоростной), 35 Мбайт на HDD, видеокарта VESA или PCI с 1 Мбайт RAM, SVGA, мышь, звуковая карта (только не 8-битная!), MS-DOS 6.0 или Windows 95

Zork Nemesis
Activision
100% ГРАФИКА
95% ЗВУК
95% СЮЖЕТ
ИНТЕРЕСНОСТЬ
Games Magazine НАШ ВЫБОР
95%
60% ИГРА АКТЕРОВ

Игра Zork Nemesis предоставлена фирмой "1С", тел.: (095) 253-8976

В Поисках Потерянной Памяти,

или лысые не сдаюца!

"В общем, летел над тайгой, вспышка, корабль упал, взорвался, я потерял память, очнулся, вылез из камеры, отряхнулся от остатков анабиоза и пошел мочить, потому что иначе мне ничего не вспомнить..." Вот так, на мой взгляд, мог бы звучать оправдательный монолог


Ахтунг, ахтунг! Танки в городе!

нашего героя, если бы авторы Cyberia 2: Resurrection обладали чувством юмора. И мы бы всё-всё поняли, потому что сызмальства по десять раз на год смотрим фильм "Бриллиантовая рука", и больше никаких вопросов не задавали бы. Ведь для того чтобы взять в руки мощнейший боевой лазер и применить его, не требуется никакой особенной причины, верно, братки?..

А теперь ознакомьтесь с тем, что предлагают нам в качестве сценарной подоплеки чуднЫе авторы продолжения.

Итак, Зак был помещен в камеру глубокого анабиоза, где пролежал три долгих года, пока его не вызволила оттуда девица по имени Мэйджер. Зачем она потревожила нашего парня? Все просто. Помните страшную историю о губках-убийцах из первой Cyberia? Так вот, оказывается, некий профессор-отщепенец Корбин нашел одну из тех самых ужасных губок и приступил к их размножению в своей секретной лаборатории, предварительно улучшив смертоносные качества животин. Цель? Вы еще спрашиваете! Естественно, уничтожение мира посредством вольного выгула губок на природе!..

Но об этой милой профессорской


А ведь можно и сверзиться...

шалости узнала вызволившая нашего героя девушка, которой почему-то была небезразлична судьба планеты. Впрочем, узнала и будь довольна — спасай сама, никого не впутывай. Если бы... Девице вдруг понадобился наш анабиозный Зак. Может, просто испугалась, что одна не потянет, а может, была наслышана о прежних подвигах парня. Не суть. Факт тот, что она не промахнулась: облысевший за время спячки, но не потерявший своих таранных свойств Зак, судя по всему, имел иммунитет от страшных губок, ибо уже сталкивался с ними, а значит, кому, понимаешь, как не ему спасать мир...

Ну, а дальше начинается американское кино категории "D"... Герои на время расстаются, и вам приходится прорываться вперед, уничтожая на своем пути бесчисленных охранников, мечтающих побывать на ваших похоронах. Вам это не нравится? Быстрее осваивайтесь с мышкой, отвечающей за точность и кучность стрельбы, и неситесь к машине, в которой вас поджидает Мэйджер.

Добежали? Отлично, хватит топтать ноги, теперь вам предстоит небольшой автопроменад, цель которого — опять-таки остаться в живых... И все бы хорошо, но ваша очаровательно-отвратительная спутница почему-то никак не хочет рассказывать вам, куда же вы так поспешно направляетесь, отвечая на вопросы некоей непереводимой игрой слов. Впрочем, мы хоть и не американцы, но о смысле ее суровых замечаний догадываемся: "Ты бы лучше заткнулся, лысый пень, и стрелял точнее".

И впрямь — что-то мы стали промахиваться... Вот в такой малоприятной обстановке Заку предстоит проехать порядка 20 уровней. И если вы думаете, что будете рулить, то есть самолично управлять машиной или хотя бы выбирать оружие, то глубоко заблуждаетесь! Авто ведет ваша наглая спутница (проще говоря, крутится мультик), и все, что вы



CYBERIA 2 RESURRECTION

Этого не может быть, потому что этого не может быть никогда, но это все же произошло! Корабль был подбит, потерял управление и рухнул в страшенную сибирскую тайгу (ручные медведи, водка из самоваров и малолитражные пассажирские танки Т-34), где мгновенно разложился на молекулы в термоядерном взрыве жуткой мощности. Вместе со своим верным леталом погиб и народный герой Сибири, любимец российских игроманов Зак (пираты очень быстро русифицировали игрушку и размножили ее в десятках тысячах копий), главный герой нашумевшей в прошлом году игры Cyberia.

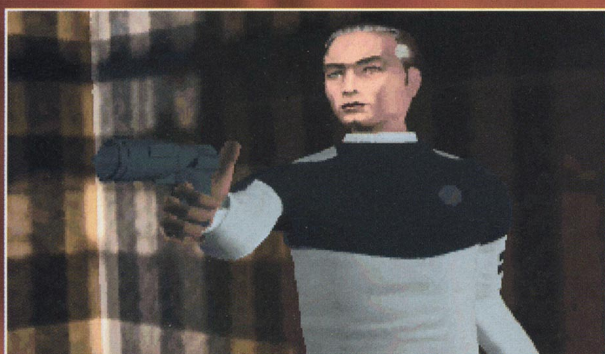
Погиб? Как бы не так! Он выжил, друганы, выжил! В натуре (in nature), разве мог отбросить коньки настоящий мужик?! Что для такого термояд? Легкое дуновение ветерка, не более. Правда, чтобы воскреснуть, парню пришлось поменять хозяев (в роли издателя Cyberia 2 выступает Virgin, пришедшая на смену Interplay), тотально облысеть (голова героя напоминает, скорее, колено) и поиметь солидную дыру в памяти. К слову, если бы не этот провал в памяти, может, ничего и не было бы. Очнулся бы Зак и пошел, к примеру, в школу (скажем, киллеров), сеять разумное, доброе, вечное. Но нет, его задело, что он ничегошеньки не помнит, а как еще можно восстановить утраченную память? Только действуя! Вперед, Зак!

Cyberia 2

Системные требования: *486DX/50, 8 Мбайт RAM, 2-скоростной CD-ROM, звуковая карта, мышь (очень рекомендуется приличный джойстик!), MS-DOS или Windows 95*

можете делать, так это, водя курсором мыши, нажимать левую кнопку последней, дабы задействовать единственный лазер.

Что здесь сказать?.. Если в нормальных (*менее аркадных*) полетных симуляторах для игрового процесса принципиально важно, куда вы целитесь и отправляете пули (снаряды, лазерные лучи), то в Cyberia 2 это не играет никакой роли. Или, скажем так, почти не играет. Главное — во время уткнуться курсором в рамки обозначенного квадратика и успеть нажать кнопку. Ничего более от вас не требуется. Всего лишь один выстрел в любую точку того, что называется неприятелем, и враг умирает быстрой, безболезненной смертью, взорвавшись



А вот и он, сумасшедший профессор.

вместе со своим самолетом, танком, пароходом или чем-либо еще... То есть налицо глобальный, я бы сказал, вселенский гуманизм, от которого, впрочем, очень скоро хочется завыть. Но не будем о грустном... Кого интересуют эмоции автора?

Несколько дней усиленных упражнений, и вы, быть может, доберетесь до 15-20 уровня, так как, в отличие от первой Cyberia, здесь даже на EASY играть (то бишь стрелять) очень и очень не просто! Кстати говоря, выбора уровня сложности головоломок (как в первой части) нет и в помине...



Так, о чем это я?.. Ах да, вы мчитесь на машине и думаете только о том, как бы остаться в живых! Если вам это удастся, считайте, что вы везунчик! Или прирожденный киллер. Одно из двух. В конце концов Зак добирается до некоей дружеской секретной базы. Ого! Ну и друзья! Шаг в глубь базы, и вы покойник. Приходится изыскивать другие пути. Тут, как вы понимаете, наконец начинается типичный Cyberia'овский quest, напичканный головоломными устройствами.



Ваша цель — прорваться вглубь базы и войти в глобальную компьютерную сеть, которая должна выдать вам информацию об исследованиях безумного профессора и его секретной лаборатории. Правда, чтобы проникнуть в сеть, Заку необходимо обладать 10-м уровнем доступа, тогда как поначалу он не имеет вообще никакого доступа!..

Как? Вы думали, что придется решать логические задачи или отвечать на хитрые вопросы? Не тут-то было! Стрелять и еще раз стрелять по красным ромбикам! А ежели пропустите хотя бы один, вас ждет, пожалуй, самая приятная за всю игру картина! Смертоносный газ обволакивает Зака со всех сторон, а в его уши гвоздями входят слова: "Спасибо, что воспользовались нашей сетью. Приходите еще!" Разве не так мечтает умереть каждый порядочный мужчина?..

Не так? Тогда будьте любезны задействовать все свои скрытые хакерские способности и попытаться проникнуть в сеть. Вижу, вижу, вы настоящий хакер, и, стало быть, вам не составит большого труда найти интересующую вас информацию. Но то, что вы вскоре узнаёте, настолько секретно, что АБСОЛЮТНО ВСЕ вдруг начинают за вами охоту!

Не выйдет, ребята! Проявляя чудеса изворотливости и осторожности, вы прорываетесь к спасительной стартовой площадке, где вас снова ждет девица Мэйджер. Но, о боже, что это?! Оказавшись на стартовой площадке, вы случайно роняете лазерный пистолет в пропасть. Что делать?! На пятках разъяренные "друзья", ценящие вашу смерть выше собственной жизни...

Слава те, Господи, ты прислушался к молитве Зака и выслал ему на подмогу самолет. Загнанный герой из последних сил прыгает, цепляясь за выдвижную лестницу, и... Короче, это спасение, Зак уже в кабине. Обломитесь, шакалы! Маски сорваны, друзья предали, и вам ясно, что спасать мир придется вдвоем с этой оторвой...

И вновь череда погонь, переделок, перестрелок и счастливых спасений (если, конечно, ваши руки обладают известной прямизной и заточены под нужный предмет). Да, коллеги, за вами гнались, гонятся и будут гнаться всю игру, и нечего ждать от второй "Сибири" какого-либо изысканного разнообразия. Уйдя от врагов, вы тут же можете попасть, к примеру, в весьма агрессивно настроенную грозу, и на ваш самолет понесутся сотни шаровых молний, столкновение с которыми равносильно смерти. Короче говоря, стрелять вам не перестрелять. Только вот нескромный вопрос: чем палить-то будете? Мышкой? Пустое! Без хорошего джойстика здесь — в той же сумасшедшей грозе — делать нечего. Хотя... всяко бывает... дерзайте, сибирский флаг вам в длани...

Самолет подлетает к секретной лаборатории негодяя профессора. Несколько витков над этой замаскированной базой дадут вам лишнюю возможность еще раз пострелять и уничтожить опасные приспособления, охраняющие окрестное пространство. Наконец территория зачищена, путь лежит в темный секретный туннель, миновав который, Зак окажется перед охраняемыми воротами базы. Как быть? Песок — плохая замена овсу... Ломаете голову? Ну-ну... Поблагодарите, девицу: она менее склонна к мыслительной деятельности, и силой выпихивает вас на крышу проезжающего внизу грузовика! Вот вы и в секретнейшем НИИ имени сумасшедшего гения. Включайте нюх и ищите, ищите и еще раз ищите. Ваша цель — взорвать все здесь находящееся, уничтожив таким образом профессора и его мерзкие создания!



Но не все так просто... Вам будет оказано прямо-таки отчаянное сопротивление, потому что, как в том фильме, никто не хотел умирать! Будьте предельно осторожны! Лаборатория представляет собой одну большую ловушку... Чтобы взорвать базу, необходимо пройти к панели управления системами лаборатории и запрограммировать их на самоуничтожение через небольшой промежуток времени — чтобы успеть смотаться!

Но проблема в том, что путь к пульту управления лежит через лабиринты, которые кишмя кишат вредными для вашего здоровья губками (да, они все-таки вредны!). Дабы получить хотя бы временный иммунитет против этих созданий, придется приготовить специальную вакцину. Для ее создания вам понадобятся некоторые компоненты вашего... мозга (не слабо?). Что делать? Верней, делать нечего: ЖИЗНЬ ВСЕГО ЧЕЛОВЕЧЕСТВА куда ценнее вашего жалкого серого (вот, и цвет какой-то гнусный) вещества. Нечего раздумывать! Форвертс! Шнеллер! И стрелять, стрелять не забывайте! А главное — не обращайте внимания, что дело на сей раз происходит внутри вашего же мозга... Забавно, не правда ли?





Ну уж теперь-то вам страшно?

Если все получилось, немедленно пейте живительную вакцину, и вперед к панели! Но помните, что действие вакцины не безгранично, так что придется поторопиться или умереть мучительной смертью... Неужели и это прошли? Тогда, не мешкая ни секунды, выставляйте таймер уничтожения и бегите к выходу, решая по ходу однотипные головоломочки, чья цель — открытие нужных вам дверей, включение раздвижных мостов и т.д.

Итак, вы на стартовой площадке, где вас должна ждать Мэйджер! Но девчонки не видно, зато откуда ни возьмись возникает "покойный" безумный профессор. Правильно, бросайте пистолет и смиренно поднимайте вверх руки. Готовьтесь к смерти, она не за горами...

Однако тут, как назло, опять прилетает девица и угрожает доктору Корбину расплатой (на самолете по-прежнему установлены лазеры). Но шизик не теряется, во все горло обвиняет ее в предательстве, направляя на нее свой пистолет! И выясняется (вот подстава!), что ваша помощница когда-то была любовницей профессора, который, кстати, довольно молод и значительно привлекательнее нашего героя. Но любовь, как известно, зла, полюбишь и лысого козла, то есть, я хотел сказать, Зака. Девица на голубом глазу уверяет вас, что это и есть самая настоящая любовь и что теперь она целиком и полностью за спасение мира во всем мире!

Умора! В общем, друзья, у вас есть два пути: правильный и человечный. Она же обманывала вас! Так дайте же профессору убить ее, а потом спокойно дождитесь, пока он убьет вас... Это ли не идиллия? Это ли не любовь до гробовой доски? Но, я вижу, вы предпочитаете "человечный" вариант. Ваше право...

Когда злодей повернется, чтобы сделать свой выстрел, быстро толкните его (не всё нам стрелять, можно и руками поработать), а потом насладитесь картиной его падения с высоты 5-го (как минимум) этажа. Жаль, хороший был злодей! Дальше все очевидно: бегите к самолету и приготовьтесь отстреливаться от охранников базы, которые, словно нарочно, (а может, и правда — нарочно) сбежались на стартовую площадку и теперь стреляют в вас из-за всевозможных ящиков. Убейте их всех и улетайте!!! Не забудьте напоследок обернуться назад и полюбоваться взрывом, оттягивающим очередное уничтожение человечества до 3-й Cyberia (если таковая будет)!!!

Все. Аллес. Вы летите с Мэйджер в Сибирь, где собираетесь провести свой медовый месяц. Но что это?! Боже правый, что-то случилось с мотором, самолет горит и не слушается руля!..

С ревом, задевая макушки деревьев, он неумолимо приближается к земле!!!

Вот он час расплаты за спасение человечества!!!

Какая жалость! Кто же теперь будет спасать мир?!

Неужели не догадываетесь? Конечно же, он, Зак. Неужели вы хоть на секунду подумали, что он может умереть? К моменту выхода в свет второй Cyberia у авторов игры,



естественно, не прибавилось познаний о природе ядерных взрывов, поэтому наши влюбленные мирно сидят у костра и смотрят на звезды, обсуждая свое будущее. Но не долго им так сидеть! Радиация еще даст о себе знать! Поверьте мне, друзья!..

Вот так заканчивается эта трогательная компьютерная история об очередном спасении мира. Что следует сказать в заключение? Пожалуй, лишь то, что вторую "Сибирь" можно посоветовать тем, кто не прочь пострелять. А потом еще раз пострелять. И еще раз. И затем еще много-много раз. А между делом походить в ограниченном пространстве и повозиться с головоломками (которые за стрельбой и не заметны). И все это на фоне много лучшей графики (по сравнению с первой Cyberia), но и игра занимает теперь 2 CD.

Удачи вам в спасении мира! Ну почему же никак не сделают игру, где его нужно уничтожить? Почему?!

— Петр Давыдов

Cyberia 2: Resurrection

★ Virgin

85%	ГРАФИКА
85%	ЗВУК
59%	СЮЖЕТ

ИНТЕРЕСНОСТЬ

75%

ИСКУССТВО ПОБЕЖДАТЬ-3

РЕЦЕПТ ПОБЕДЫ В WARCRAFT 2 ПО ВЕРСИИ КРАФТМЕНА ОГОРОДНИКОВА



Рисунок Ивана Огородникова

Учитывая, что шедевры (они же хиты) должны не только бережно храниться и позволять сдувать с себя пыль забвения (для чего и придуманы умными головами музей, мавзолей, галерея, а также Дом Культуры С Большой Буквы и публичная изба-читальня), но и быть доступными народу, поскольку из всех искушений важнейшим для нас является искушение взирать на шедевр и иногда трогать его немытыми руками, мы в какой уж раз обращаемся к бессмертному WarCraft'у за нумером 2. На сей раз вам предстоит отведать ВПРОК солидную порцию ваших же вопросов, отцеженных из ваших же писем и телефонных звонков, и ответов на них. Оракулом же, так сказать, экспертом-мастаком выступает, как легко догадаться, неподражаемый Иван Огородников. Кстати, уважаемые, не смейте более критиковать нас за некоторую Ванину высокомерность и несдержанность в оценках (как это уже было). Иван в действительности УНИКАЛЬНЫЙ КРАФТМЕН, который на самом деле НИКОМУ НЕ ПРОИГРЫВАЕТ. И, стало быть, имеет право на некие вольности. Нерядовым людям, знаете ли, надо прощать.
За сим — приступайте к поглощению бесценной информации.

Добрый день, коллеги! Выход в свет **второго WarCraft'а** вызвал шквал писем наших читателей — мы их бережно откладывали, и теперь вот решили обнародовать.
Говоря в общем и целом, можно констатировать, что любой из игроков, естественно, хочет выиграть и стать самым-самым. А потому почти каждое письмо содержит просьбу (случаются, увы, и требования) рассказать в доступной форме о хитростях этой игры. По сути же вы жаждете, чтобы мы выдали РЕЦЕПТ ПОБЕДЫ.
Что ж, я, Иван Огородников, не возражаю. Можно. Чего ж не выдать? Зря что ли народная молва числит меня НЕПОБЕДИМЫМ?..
Надеюсь, вы уже ознакомились с предыдущими описаниями этой игры и точно следуете указаниям, которыми вас потчуют их авторы, кои (буду откровенен) едва научились отличать катапульту от лучника, а ферму от барака. Нет, я в самом деле рад, что вы такие прилежные ученики и следуете их наставлениям. Я даже счастлив. Почему? Да ведь это залог того, что я никогда не проиграю. Все, кто писал прежде о WarCraft'е, были мною биты — как по отдельности, так и вместе (это, естественно, относится к авторам "МИ"; впрочем, бивал я и некоторых других журналюг-варкрафтовцев — тех, что решились-таки на дуэль). Играя со мной, все они рубили МОЙ лес, брали МОЕ золото и жили только благодаря моей редкостной доброте...
Итак, приступим. Нижеследующие вопросы являются средневзвешенным результатом того, что я почерпнул из ваших писем и звонков. В силу чего никаких фамилий не будет. Не обессудьте.

— Как добиться того, чтобы получать от игры максимальный интерес?

— Во-первых, как мне кажется, куда интереснее играть без драконов (Dragon) и грифонов (Gryphon Rider). В противном случае игра превратится в тупое массированное размножение этих тварей в семи или восьми местах.

Во-вторых, никогда не следует отключать туман (Fog of War), без которого игра теряет более половины своей прелести.

В-третьих, добиваясь максимальной увлекательности и напряженности игры, установите ее на максимальную скорость.

В-четвертых, никогда не договаривайтесь о перемирии (мол, сначала давай разовьемся, а потом начнем кулаками махать). В этом случае становится просто жалко разорять стройные ряды своих войск, взращенные во время долгого и, чего там лукавить, скучного сидения перед компьютером.

В-пятых, если тот, кто ждет этого ответа, играет очень хорошо (в чем я, естественно, сомневаюсь), стоит сразиться сразу с несколькими противниками.

— Как лучше всего осуществлять управление игрой?

— Все функции в WarCraft'е (строительство, усовершенствование и т.д.) имеют свои "горячие клавиши", которые выделены желтым цветом в выдаваемых на экране названиях различных объектов и команд. Так, чтобы построить ферму, надо выделить крестьянина и нажать **"B" + "F"**; а чтобы "создать" самого крестьянина — отметить Town (Great) Hall и нажать **"P"** (Peasant, Peon). Дойдя в подобных манипуляциях до автоматизма, вы будете иметь подавляющее (ну, или значительное) преимущество перед противниками во времени, ибо последние как правило пользуются только мышкой.

Если вы хотите, чтобы ваш крестьянин рубил лес, воровал, извините, золото, чинил порушенные здания, наконец, чтобы просто куда-нибудь брел, всего-навсего надо щелкнуть на нужное место правой клавишей мыши, и парень беспрекословно исполнит все ваши желания. Точно так же можно поступать и с войсками — за исключением саперов. Дабы ваши саперы пустили на воздух участок леса, скалу или стену, обязательно дайте команду DEMOLITION.

— Какой игровой стратегии лучше всего придерживаться?

— Предпочтительнее выбирать большие карты, рассчитанные на 8 игроков и обладающие богатыми запасами золота, леса и нефти. Если на вашей машине стоит Windows 95, не поленитесь, и самолично создайте карту в редакторе (Map Editor).

В начале игры постарайся захватить как можно больше рудников (Gold Mine), но без извратов. Это значит, что не стоит брать те рудники, которые вы не сможете отстоять. Небольшой пример. Вы приметили рудничок и хотите его прижать к ногтю. Первое, что следует строить в данном месте, — бараки (Barracks), коих может быть и три, и пять. И лишь потом можно браться за Great Hall (у орков) или Town Hall (у людей). Бараки в этом случае используются по их прямому назначению, а именно для "создания" как можно большего числа солдатиков.

Захвату рудников и прочих полезностей серьезно способствует большой завод по производству войск, состоящий из пяти или семи бараков, находящихся в самом центре карты. Запомните: **выигрывает тот, кто держит под своим контролем большее количество земли**.

И вот еще что важно. Не стесняйтесь со строительством бараков. На карте (всей) их должно быть около десяти, или даже больше. Захватив любой стратегически важный участок, тут же приступайте к возведению на нем бараков. Чем ближе бараки к условной линии фронта, тем лучше. Это позволяет не опасаться контратак противника — в том случае, если ваше нападение захлебнулось во вражеской крови. Вы можете в короткие сроки создать новую, не менее мощную армию. Крестьян (Peasant'ы у людей, Peon'ы у орков) тоже должно быть много, до 20-40 единиц.

— Что является залогом победы?

— Это, без сомнения, защита. Если вы не в состоянии обеспечить безопасность в своем тылу, как же вы можете выиграть?

Первое, о чем забочусь в игре я, — безопасность основной базы. Этого можно добиться разными способами. База должна быть максимально удобной: чтобы не было тупиков, чтобы она не растягивалась по карте, как, простите, сопля, и имела геометрически правильную форму.

Все стратегически важные объекты сооружаются в глубине, постройки не должны мешать работе крестьян. Если у вас есть мешающие объекты, их лучше снести.

Никогда не оставляйте свою базу "голой", даже если вы абсолютно уверены в собственной безопасности. Оставив там пару десятков солдат, вы почувствуете небывалое спокойствие, вас наполнит неслыханная воинственность. Несколько башен (Guard и Cannon Tower), разбросанных по базе среди построек, только укрепят вас в чувстве собственной могущественности. Башни, кстати, можно запрятать среди ферм: подслеповатый противник (каждый первый из тех, с кем я воевал) обычно их не замечает.

А вот бараки лучше строить в чистом поле, а не в хаосе других зданий.

На рисунке ниже показана идеальная, с точки зрения безопасности, база для любых карт. Если рядом есть море, то вдоль берега, вне досягаемости вражеских корабельных орудий, надо поставить башни. Сооружаются они через одну: одна артиллерийская, другая сторожевая. Только учтите: эти башни рассчитаны на уничтожение вражеских десантов, а не кораблей.

"Базы параноиков" (см. "МИ" #2-3'96, материал о C&C) в этой игре обречены на немедленное уничтожение!


Только невменяемый способен атаковать такие бастионы пехотой и кавалерией.

Базой параноика можно назвать ту базу, что лишает войска способности маневрировать: огороженная стеной, набитая до отказа башнями и войсками, всего лишь с одним или двумя выходами. Зарубите себе на носу: это труп, причем разгромить ее можно несколькими способами. Первый вариант — расстрел катапультами или баллистами; второй — уничтожение с помощью магии. Во время атаки войска идут к нападающему ближайшим путем, то есть по прямой, и когда упираются в свою же стену (Wall), спокойненько стоят под обстрелом, совершенно не переживая, проиграешь ты или нет. Конечно, в такой извращенно-изощренной защите есть и свои плюсы: нападающая пехота будет передавлена, словно мошкара, но только полный идиот рискнет прорвать вышеупомянутую оборону подобным способом.

— Как сделать войска более сильными?

— Для этого необходимо провести усовершенствование (Upgrade) орудий убийств и средств самообороны, что производится в кузнице (Blacksmith). Именно там оттачиваются мечи и топоры, щиты делаются толще и прочнее, а снаряды для катапульт и баллист становятся смертоноснее.

— Чем в игре можно пренебречь?

— Играя в WarCraft, я никогда не "создаю" эльфов-лучников (Elven Archer) и троллей-метателей топоров (Troll Axethrower). Толк от этих ребят есть только тогда, когда их больше десяти. Да и слабоваты они: один жалкий пехотинец (Footman) легко может забить пару этих, с позволения сказать, воинов, хотя золота и леса на него в процессе игры тратится значительно меньше.

Конечно, кто-то попытается мне возразить, что-де редкая птица пролетит над двойным рядом лучников... Но пролетать и не требуется, надо лишь прийти, увидеть и победить, как завещал великий. О чем я? Все очень просто. Завидев эту "непобедимую" кучку, сразу же посылайте к ней несколько катапульт, баллист или магов. Для верности можно и нужно подкрепить своих "посланцев доброй воли" прикрытием в лице нескольких огров или рыцарей.

— Как нарушить покой противника?

— Существует масса возможностей творить мелкие и крупные неприятности врагу с помощью мелкотравчатых, но исключительно гнусных и быстрых саперов (Goblin Sappers у орков, Dwarven Demolition Squad у людей). Они в состоянии разнести сразу пару башен или ферм, а заодно расправиться с несколькими зазевавшимися негодяями. Хорошо бы построить неподалеку от базы противника штук шесть Goblins Alchemy (здесь трудятся орочьи гоблины-алхимики) или Gnomish Inventor (гномы-изобретатели у людей), и плодить там саперов, чтобы затем отсылать их на базу неприятеля. В общем, надобно использовать их по назначению, а целью этих гадов является разрушение зданий, и это у них очень ловко получается. Кроме того, саперы могут взрывать мешающие вам рощицы или скалы. Вообще говоря, саперов можно смело назвать самым мощным средством уничтожения. Четыре их "связки" в состоянии разрушить Great (Town) Hall, находящийся в последней стадии усовершенствования (Fortress или Castle).

Если вы еще помните мой материал о первом WarCraft'е (#4'95), то, вероятно, не забыли и об операции "Крысиный лаз", которую я там пропагандировал. Любопытно, что она может быть осуществлена и в данном случае, правда, вместо катапульт и прочих вояк на базу противника врываются эскадроны саперов, которые поражают врага в самое сердце.


Показательное выступление саперов.

Если вам удался подобный прорыв, советую уничтожать следующие объекты. У людей — Mage Tower, Stables, Blacksmith, Lumber Mill, Foundry и лишь потом бараки. Конечно же, если есть возможность, обязательно надо "завалить" Castle — основной, максимально усовершенствованный, красивый и важный объект. У орков следует стирать с лица земли: Temple of Dammed, Ogre Mound, Lumber Mill, Blacksmith, Foundry и, безусловно, бараки, Fortress. Сумели истребить хоть одно из вышеупомянутых сооружений — значит, вы на половине пути к победе!

— Как использовать магию с максимальной отдачей?

— В Mage Tower (магическая башня) у людей и в Temple of the Damned (храм проклятий) у орков можно разжиться несколькими очень приличными заклинаниями.

Война не маневры, размениваться на мелочи нельзя, если уж гадить, то от души. А потому лучше воздержаться от применения слабых, действующих лишь на одного врага заклинаний, за исключением, быть может, "человеческой" магии, превращающей вражеских солдат в овнов, кабанов или тюленей (Polymorph). Когда ты втихаря используешь эту магию, на вражеском экране, к счастью, не высвечивается привычное сообщение "We're under attack". Короче говоря, противнику можно только позавидовать: с такой отарой овец он запросто может стать баем где-нибудь в Азии.


Раньше эти овцы были вашими людоедами.

В алтаре бурь (Altar of Storms) у орков производится магия, используемая людоедами (Ogre). Начальная ступень позволяет освоить два следующих волшебства. Первое — это режим Bloodlust ("Жажда крови"), второе — Runes (что-то вроде мин). Bloodlust на время увеличивает силу людоеда. Это великая вещь! С помощью этого заклинания людоеды способны творить настоящие чудеса. В сочетании с умным главковерхом Bloodlust является одним из основных орудий победы.

Магия Runes тоже может выступать в этой роли, но, конечно же, вкупе с другими, на первый взгляд, незначительными ингредиентами. Приведу пример использования Runes (мин) под кодовым названием "Плевок в душу". Людоеды (Ogre) заваливают минами всю землю перед стройными рядами войск супротивника. Затем ваша жалкая катапульта-провокатор бросает в гущу врагов свой

дерзкий огненный плевок. Ребята, оскорбившись, кидаются на наглую деревяшку и попадают... кто в рай, а кто в ад, подорвавшись на минах. Те же, кто все-таки пролез, нарываются на охрану катапульты в виде двух десятков людоедов и получают по заслугам. Очень эффективный приемчик. И чем больше войск у противника, тем результативней "Плевок в душу".

Магия Death and Decay ("Смерть и западня"), которой пользуются орочьи рыцари смерти (Death Knight), настолько хороша, что даже придраться не к чему. Она бьет сильнее и дальше, чем катапульта или баллиста. Ее тоже можно применять в качестве катализатора при "Плевке в душу", и это даже более эффективно, нежели катапульта. Эта магия является эквивалентом Blizzard'a ("Метели") у людей. Впрочем, Blizzard, применяемый человеческими магами (Mage), несколько сильнее, а значит, лучше.

Есть еще одна замечательная комбинация с магией Death and Decay. Рыцари смерти выстраиваются в цепочку на расстоянии предельного действия волшебства. Первый из них напускает Death and Decay на врагов, и те смело бросаются на физически слабого колдуна. Когда обиженные недруги начинают его избивать, следующий рыцарь смерти вновь насылает на них эту магию, и ребята, еще не успевшие отмыть руки от крови первого, бросаются на второго. Но тут в игру вступает третий, потом четвертый, и так далее (на практике хватает троих)... Не обращайте внимания на гибель своих "дятлов": если можно нанести врагу ущерб, который окупит смерть вашего "панка", нападайте без всяких раздумий!

У людей тоже есть немало интересных и гнусных штучек. Например Invisible, или невидимость. Я думаю, вы удивитесь, обнаружив у себя "за пазухой" кучку врагов. Это не так страшно, если речь идет о баллистах или рыцарях. А что если это маги? Они приближаются к вашей базе, и сразу становится ясно, что от Blizzard'a не уйти! Если база не имеет должной охраны, то ей — конец. И вам, кстати, тоже.

Если вы играете за людей, то невидимость легко может помочь вам в святом деле наказания оппонента. Ваш "дед" (Mage) под покровом невидимости проникает на вражескую базу и... Что он там вытворяет, думаю, понятно. Предпочтительнее "завалить" крестьян, таскающих золото, — они очень быстро гибнут под глыбами Blizzard'a. Так что мой вам совет: атакуйте с помощью этого способа наиболее физически слабых супостатов.

Очень полезная вещь — Holly Vision ("Острое зрение"). Этим волшебством обладают рыцари (Knight), но лишь после того, как, "усовершенствовавшись" в церкви (Church), станут Paladin'ами — рыцарями, так сказать, высшей квалификации. Это заклинание позволяет рыцарю, не двигаясь с места, заглянуть своими оранжевыми глазами в любой уголок карты.

Наконец, Paladin'ы обладают одной замечательной способностью — они могут лечить своих товарищей по оружию (Heatling). Умелое использование этой магии серьезно помогает людям в борьбе с врагами. Лучший вариант с Heatling выглядит примерно так. Несколько ваших рыцарей идут прямо на базу противника, на некотором расстоянии от них выстраивается шеренга рыцарей-лекарей. Конечно, враг попытается уничтожить нарушителей границы и бросит на них свои войска. Ваша главная задача — успевать подлечивать раненых. Если эта комбинация проходит, Paladin'ы будут стоять во вражеском аду, словно Брестская крепость...

На этом заканчиваю с магией, надеясь, что наши читатели с остальным разберутся и без моих ЦУ.

— Как укротить море и победить врагов?

— Во-первых, постройте на берегу верфь (Shipyard) — здесь производятся боевые корабли, уродливые танкеры и пузатые транспорты. Затем сразу же приступайте к производству танкеров (Tanker), которые будут добывать для вас нефть (Oil): вы должны отыскать на море черное пятно — нефтяное месторождение (Oil Patch), на котором танкер возведет нефтяную платформу (Oil Platform). Наладив добычу нефти, а это подразумевает постройку нефтеперерабатывающего завода (Refinery), можно браться за усовершенствование корабельной брони и пушек на литейном заводе (Foundry). На примере "водоплавающих" войск особенно хорошо видно, насколько модернизированный корабль лучше немодернизированного.

Если вы обогнали противника на один Upgrade (усовершенствование), то считайте, что победа у вас в кармане, если, конечно, в нем нет дырок. Что это значит? А вот что: если противник располагает в два раза большим количеством всевозможных войск и кораблей, то вас не спасет ничто!

Лично мне нравятся подводные лодки (Gnomish Submarine у людей, Giant Turtle (гигантская черепаха) у орков) и боевые корабли (Battleship у людей, Ogre Juggernaut у орков). На море это самые эффективные боевые единицы. Подводные лодки невидимы для кораблей противника, но надо опасаться дирижаблей: прекрасно видящие ваши субмарины, они поспешат "донести" об их местонахождении вражеским кораблям. Узреть подлодку может также субмарина противника. Миноносцы (Elven Destroyer у людей, Troll Destroyer у орков), в отличие от боевых кораблей и подлодок, могут уничтожать летающие объекты противника.

В морской стихии применима и магия. Людоеды (Ogre) расставляют свои мины (Runes) как на суше, так и на дне морском. Поэтому коронную операцию "Плевок в душу" можно с успехом проворачивать и на море. Все происходит точно так же, как и на суше, только гибнуть будут не войска противника, а его корабли. Наконец, неприятельские корабли прекрасно уничтожаются и с помощью магии Death and Decay.

— Можно ли добиться "идеального" построения войск?

— Конечно, можно. Первыми должны стоять катапульты или баллисты, так как бьют и "видят" дальше всех. Войска стоят неплотно, поскольку метательные орудия и магия поражают не только заданную цель, но и все, что находится окрест. Так что забудьте о помпезно-парадном построении всех своих войск в одном месте да еще плотными рядами. Выгоднее выставить впереди дежурный заслон, а в случае нападения на него высылать на подмогу войска из резерва. Полки, стоящие в резерве, держите в строгом порядке, не перемешивайте между собой различные рода войск. Играя за орков, установите перед заслоном немного мин (правда, это чревато тем, что ваши войска, поддавшись на провокацию, могут получить "Плевок в душу" — минам все равно под кем взрываться, будь то благородный орк или гнусный человечишка).



Построение войск, используемое для обороны узких мест.

Перед скоплением войск (своих) в небольшом удалении рекомендую ставить башни (Tower) — хороши как Cannon Tower (артиллерийские), так и Guard (сторожевые). Причем сторожевая башня бьет чуть дальше (то есть имеет больший радиус поражения), чем пушечная, и может уничтожать летающие объекты, что не под силу Cannon Tower. Кроме того, в отличие от артиллерийской, сторожевая башня может стрелять во врагов, находящихся прямо у ее подножия. Впрочем, она несколько слабее артиллерийской, но и дешевле — на полтысячи "золотых". При массированном нападении башни, конечно, будут уничтожены, поэтому советую все-таки остановиться на более дешевых, сторожевых.



Построение войск на открытой местности.

Так вот, эти сооружения намного уменьшают вероятность мелких пакостей со стороны врага. И если вы заметили, что на вашу башню совершено нападение, будьте уверены — это не просто так. Значит, в этом месте враг собирается подложить вам свинью.

— Как захватить вражескую территорию с моря?

— Главную роль в этом случае играют, конечно же, морской флот и классная разведка. Серьезную помощь в этом начинании могут оказать и три-четыре Cannon Tower'a.

Итак, для начала отправьте в нужное место человек шесть крестьян. Один приступит к

постройке башни, другие будут ему помогать, для чего, после того как "заводила" с головой уйдет в работу, прикажите остальным "ремонтировать" (Repair) строящийся объект. Этот способ поможет ускорить строительство во столько раз, сколько крестьян вы привлекли. Не начинайте усовершенствование башен до тех пор, пока все они не будут возведены, иначе первая же модернизированная башня откроет огонь, чем привлечет внимание войск противника. Башни сильны только тогда, когда одна прикрывает другую.

Хорошо также, если вашу вылазку поддерживает военно-морской флот. Десяток боевых кораблей значительно облегчит нелегкую задачу. Выходя на подобное дело, не надо жадничать, поэтому подвесьте над театром военных действий столько "газолетов", сколько требуется для его полного обзора.

Мой флот в основном состоит из тяжелых боевых кораблей, чьей задачей является первоначальная зачистка морских просторов и обработка вражеских побережий. Подразделение миноносцев (Destroyer) занимается отгуливанием летунов противника. Диверсионный отряд подводных лодок берется за уничтожение зазевавшихся вражеских посудин (тех, в близи которых не висят газолеты), а также истреблением плохо охраняемых сооружений, защитой тылов, пресечением попыток проникновения в ваши воды транспортов противника. Здесь особенно важно точно знать количество войск и место расположения сил недруга, следовательно, перед нападением надобно провести самую тщательную разведку, в ходе которой извести все вражеские Shipyard, Foundry, Refinery, Oil Platform и, конечно же, попытаться нейтрализовать флот противника.

Когда вы убеждаетесь, что есть шанс на победу, смело начинайте действовать следующим образом. Уничтожайте вышеупомянутые сооружения, вражеский флот. Затем следует осуществить несколько военно-морских рейдов вдоль берегов неприятеля, уничтожая по ходу все, до чего "дотягивается рука". Далее желательно построить на вражеской территории несколько артиллерийских башен, но крестьян не увозите — впоследствии они будут ремонтировать изуродованные врагом сооружения (башни). И наконец — высадка десанта. Первыми на вражью землю высаживаются самые сильные, людоеды или рыцари. Их задача — закрепиться на плацдарме, так что как средства нападения они не используются. Атакующая миссия возложена на катапульты и волшебников, людоеды и рыцари осуществляют прикрытие. Первая задача катапульт и баллист — истребление башен противника. Не помешает в подобных ситуациях и "Плевок в душу"...

— Как избежать провокаций противника?

— Если вы не хотите, чтобы войска срывались с места безо всякого разрешения, то, останавливая их, давайте солдатикам команду Stand Ground (стоять на месте), а не просто Stop. Это еще и полезно: отдав такую команду, вы никогда не получите пресловутого



Увы, "STAND GROUND" полезен не всегда.

"Плевка". Но не забывайте о вражеских катапультах и магах, бьющих на большие расстояния. Если вы вовремя не поспешите на помощь, ваши верные воины будут стоять, как беспомощные идиоты, и, конечно же, погибнут.

Что значит "поспешить на помощь"? А то, что есть один верный, но сложный способ не допустить уничтожения своих армий. Впереди своей рати надо подвесить пару "газолетов"-разведчиков (Goblin Zeppelin (дирижабль) у орков, Gnomish Flying Machine (летающая машина) людей), зоркие глаза которых видят очень и очень далеко. Следует быть предельно внимательным: как только враг появится в поле зрения, сразу же натравливайте на него пару-тройку своих доблестных убийц.



Не давайте магам противника подходить к своим войскам.

— Почему не проигрывает И.Огородников?

— Все просто. Во-первых, я никогда не нападаю со слабыми силами. Воевать "ограниченным контингентом" вообще не имеет смысла. Ты будешь побеждать только до тех пор, пока противник не подтянет основные силы. Но не путайте такое нападение с диверсией!

Атакуя, придерживайтесь следующей тактики. Сначала приблизьтесь к ворогу второстепенными силами — тем создадите прецедент. Как только неприятель начнет перебрасывать туда дополнительные войска (а он-таки начнет!), нападайте большими силами с другой стороны. Пока враг разворачивает свои армии, вы должны успеть уничтожить его катапульты и магов. Когда супостат все-таки совершит маневр, атакуйте его основной ратью либо со стороны первой драчки, либо с любой другой позиции.

Хоть я и советовал вам пренебрегать лучниками и метателями топоров, сам я все равно их строю. Задача этих ребят — отстрел вражеских саперов. Располагаются они на подступах к базе, там, где саперы не смогут их обойти, а расставлять их стоит не кучей, а в разброс.

Во-вторых, потому что то количество дирижаблей, которым я владею (в частности, мне нравится двукратный перевес в этой силе), позволяет мне знать состояние дел в стане врага лучше его самого.

В-третьих, потому что я всегда готов начать войну и победить.

В-четвертых, потому что я знаю, как побеждать.

В-пятых, потому что я Иван ОГОРОДНИКОВ.

В-шестых, потому что я играл в WarCraft 2 столько раз, сколько не играл никто...

И напоследок я скажу...

Из всего сказанного следует несколько основных и примерно столько же второстепенных выводов.

У кого больше ресурсов, тот и выиграл.

Кто контролирует большую часть карты, тот захватывает большую часть ресурсов.

Кто больше знает о противнике, тот более близок к победе.

Никогда не высаживайтесь на вражеский берег, не будучи подготовленным, то есть, не пролетев над ним на своем "газолете" и не убедившись, что там три врага, а не тридцать три. Сравните количество своих войск с тем, что есть у противника (я заметил, что это самая распространенная ошибка всех крафтменов.)

Нападающий всегда находится в более тяжелых условиях, чем обороняющийся, поэтому во время атаки желательно иметь численный перевес.

Две катапульты всегда расстреляют одну. Вместо одной башни лучше построить трех огров-людоедов (у орков) или рыцарей (у людей). Cannon (Guard) Tower хороша против войск, воюющих "руками", но против баллисты или катапульты она бессильна (против магии вообще ничего не стоит). Саперы же снесут эту башню, как куличик из песка.



Можно превращать трупы родных и вражеских солдат в своих верных псов.

Никогда не воюйте в районе действия вражеских башен, там для вас — один большой "медный тазик". Как показывает практика, один из самых лучших способов борьбы с пехотой — это башни. Чем их больше, тем лучше...

На вопросы читателей отвечал единственный и неповторимый ***Иван ОГОРОДНИКОВ.***

Душка Дюк: мочить и не пущать!

СОЛЮШЕН К ПЕРВОМУ ЭПИЗОДУ ИГРЫ DUKE NUKEM 3D

Хит нынешнего action-сезона Duke Nukem 3D (понятно, что пришедший барин, то есть Quake рассудит нас иначе...) уже появлялся на страницах "МИ" (см. #4'96), однако то была рецензия на shareware-версию. Спустя пару месяцев издатели наконец выпустили на свободу полный вариант игрушки, и вот тогда-то все и началось... Что началось? А то вы не знаете! Юзеры поголовно посходили с ума, забыв на время даже о таких магических игрушках, как WarCraft и Command & Conquer. Слово "Дюк" по частоте употребления намного опередило слова "дай", "пиво", "лимон" и "выборы" (сведения Всероссийского центра исследований общественных заблуждений). Как долго это будет продолжаться — вы, наверное, догадываетесь, однако, заметим, что Duke действительно пьянит, а значит, относится к разряду истинного, и ажиотаж вокруг него совершенно оправдан. Будь он неладен!..
Короче говоря, сегодняшняя публикация — это ответ. Ответ всем тем, кто вот уже полтора месяца изводит нас звонками с вопросами, касающимися DN3D. Как говорится, HATE, играющие вы наши!

Эпизод 1

L.A. Meltdown

1*. Знак "Innocent?". Рядом с ним лежит заветная RPG'ушечка. Надо прыгнуть на ящики, потом — на скошенный уступ здания, затем — на забор, находящийся под знаком.

2. Первая квартира. Находится в доме через улицу от кинотеатра. Попасть в нее можно со скошенного уступа здания через окно.

3. Там же. На дальней стене — постер, за которым лежат стероиды (steroids). Из соседнего окна можно запрыгнуть на скошенный уступ с другой стороны здания. Если пройти по нему чуть дальше, наткнетесь на atomic health.

4. Стена кинотеатра. Стена слева от главного входа может быть разрушена посредством вашего RPG. Стрелять надо через окошко.

5. Главный вестибюль. Используйте кассу. Справа сверху откроется стенка. Надо встать к ней лицом и нажать пробел — вас поднимет вверх. Там — armor.

6. Ванная комната. Пройдите через вентилятор. Окажетесь в потайной комнате с женщиной в коконе. Сюда же можно попасть через секретную стену в кинопроекторной — ту, что рядом с огнетушителем.

7. Вентилятор. В вентиляционной шахте можно взорвать внутренний угол, чтобы достать holoduke'a (голограмму нашего героя, призванную пугать врагов).

8. Кинопроекторная. Прыгнув на проектор, вы откроете потайную комнату с RPG.

9. Холл. Во время вашего спуска вниз перед дверью произойдет маленькое "землетрясение", и слева откроется отверстие, в котором лежит "здоровье".

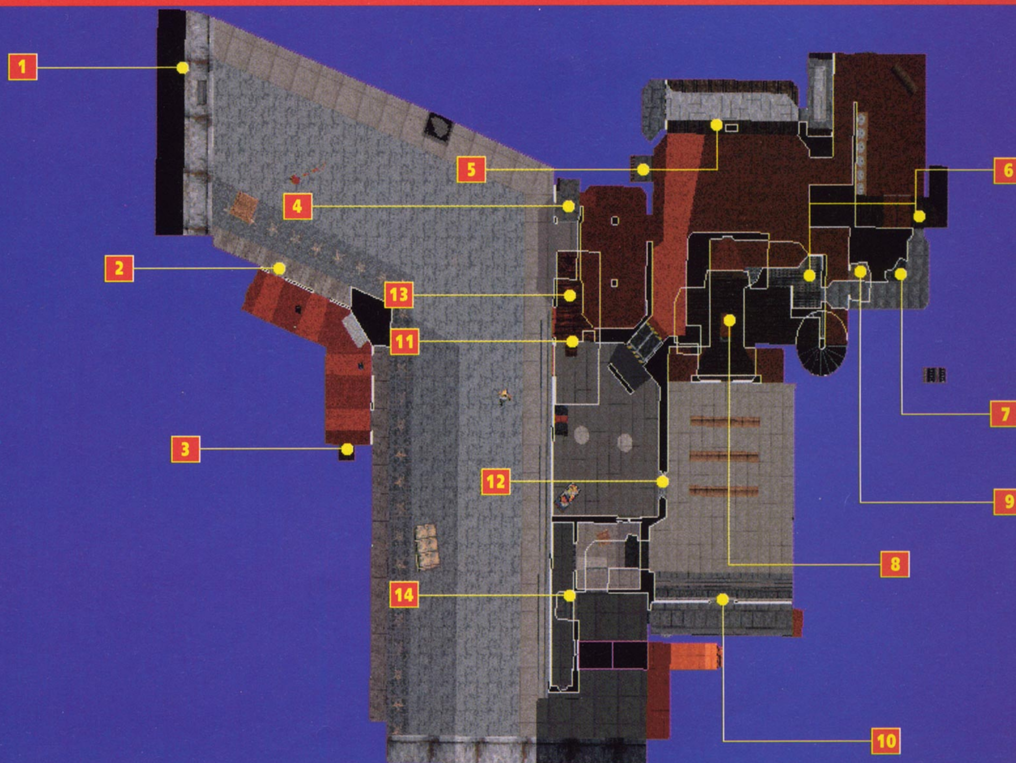
10. Кинозал. Запустив фильм из кинопроекторной, взорвите экран прямо по центру. Откроется потайная комната.

11. "Arcade". Сразитесь с игральным автоматом Duke Nukem II. Справа откроется стеночка, за ней — holoduke.

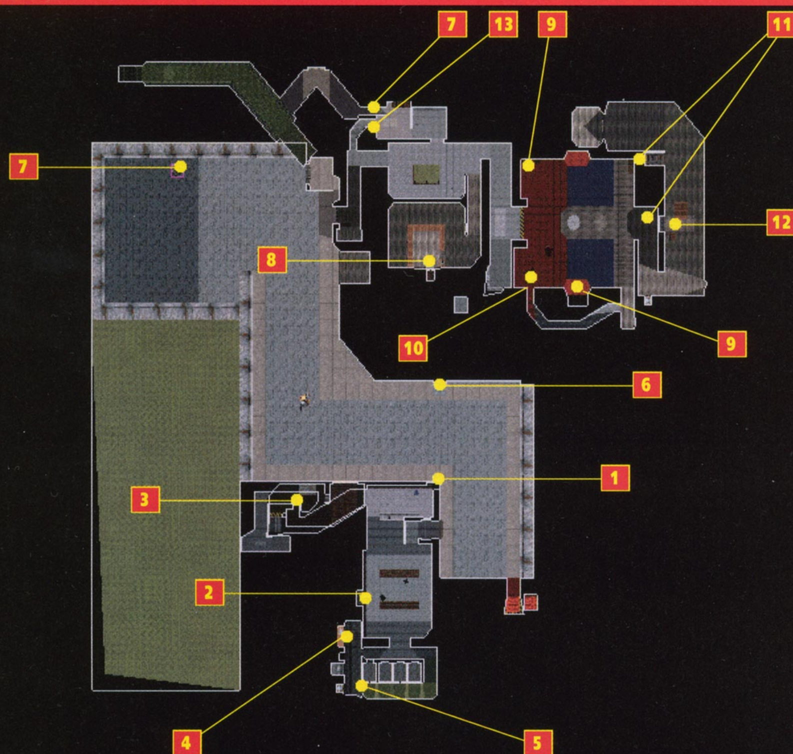
12. Там же. После взрыва баллонов с кислородом откроется отверстие, ведущее назад в кинозал.

13. Мост (в самом конце уровня). Запрыгните на уступ, идущий по краю кинотеатра к его фронтону, пройдите по нему вплоть до дерева, находящегося справа от входа; прыгните сначала на дерево, а затем — в окно здания (проще использовать jetpack — ранцевый двигатель). Так вы попадете в маленькую красную квартирку с патронами и... сухим (очень сухим!) мартини.

14. Там же. Поднявшись с помощью jetpack'a ОЧЕНЬ высоко, уничтожьте автоматические пушки. Так вы получите еще один ранцевый двигатель — он лежит в небольшой нише.



УРОВЕНЬ#2 Red Light District



1. Магазин, торгующий прессой (американский вариант киоска "Роспечать"). В углу напротив видеоэкрана есть потайная стена: запрыгните на полки и откройте ее. Внутри — holoduke.

2. Там же. Запрыгните на полки, стоящие впритык к стене. Одна из полок вращается, внутри нее — оружие.

3. Там же. Возле лифта — неосвещенное пространство. Стоя лицом вплотную к лифту, повернитесь направо.

4. Ванная комната в магазине. Используйте сушилку. Откроется ниша с очками ночного видения.

5. Кабинки для просмотра порнографии. Можно взорвать стену, смежную с ванной комнатой, но ничего интересного это не принесет. А вот в пустой, крайней левой кабинке за шторкой, закрывающей экран, лежит RPG.

6. Улица. Скакните на скошенный уступ здания (начало уровня — там стоит бочка), с него — на другой уступ. Вот оно, "здоровьице".

7. Канализация. На здании, которое вы разрушите, нажав на одну из кнопок, есть люк. Можно взорвать его с помощью RPG или Pipe Bombs и проникнуть внутрь. Но лучше заглянуть в бар и посетить туалет: открыв стенку, находящуюся сзади унитаза, вы попадете в потайной коридор.

8. Оказавшись в баре, откройте дверцы шкафа и залезьте внутрь — там лежит красный ключ.

9. Танцевальный зал. Слева от входа (ближе к двери) в углу есть кушетка. Встав на нее, вы откроете потайную стенку, располагающуюся в другом конце помещения, за спинами танцовщиц. Не мешкайте — бегите к ней и берите оружие.

10. Там же. Справа от входа есть вентилятор — вам ПРИДЕТСЯ пробираться через него, чтобы пройти уровень.

11. Там же. Открыв занавес, запрыгивайте на платформу (где были свиньи) и смотрите налево: рядом с кнопкой, открывающей занавес, лежат очки ночного видения. Хорошенько разбежавшись, прыгайте туда.

12. Чердак перед выходом с уровня. Слева от ящиков находится участок стены, подсвеченный ярче других. За ним — medkit.

13. И последняя подсказка. В баре, между ванной комнатой и главным входом, есть вентиляционный ход.

Любая мусорная корзина (ваза и т.п.) может быть уничтожена, иногда — с пользой для вас...

УРОВЕНЬ#3 Death Row

1. Комната казни (помещение, где находится свинья, наблюдающая через стекло, как вы сидите на электрическом стуле). Слева от входа есть шкафчик с пистолетом.

2. Там же. Нажмите левую кнопку, чтобы опустить электрический стул, под которым лежит винтовка.

3. Там же. Вторая кнопка открывает шторы в комнату для наблюдающих за казнью (напротив стула). Одна из ее стен выкрашена в несколько иной цвет. За ней — holoduke.

4. Часовня. Нажмите на изображение физиономии (перед алтарем). Если вы еще не порушили цветные витражи (в ходе боя), то немедленно разбейте их: откроется проход, где лежит пулемет.

5. Там же. Отойдите к стене перед алтарем и начинайте пальбу по кнопке (находится над алтарем). Если вы занимали правильную позицию, то прокатитесь вверх на подъемнике. Там располагается небольшая ниша с некоторыми полезными вещами. С потолка свисает какой-то отщепенец (кто же его повесил?). Если уж начали маньячить, то продолжаем: выстрелите в несчастного, и из него выпадет atomic health.

6. Телепортер (касается только тех, кто играет по сети! остальные — отдыхают). Телепортер, располагающийся супротив часовни, переносит вас в некую потайную область.

7. Первая камера. Родной унитаз и женщина в коконе. Один из проемов в стене ведет в маленькую тупиковую нишу. Используйте кровать, и она повернется, открывая другой проем. Там — патроны.

8. Вращающиеся маховики. Можно прыгнуть с них на карниз, чтобы достать atomic health. Если "погулять" по карнизу, пробуя стены, можно отыскать небольшую нишу с очками ночного видения.

9. Комната центрального управления ("It's too late, Duke!"). Нажмите кнопку, чтобы повернуть ее. С одной стороны есть вентилятор, за ним — armor. Продолжив движение по вентиляционной шахте, вы рухнете в коридор возле маховиков, а это больно!

10. Там же. Оказавшись за поворотом комнаты, откройте дверь, подождите, пока тупая тварь напорется на лазерный луч, а потом выходите на мостик. Осмотритесь (влево-вправо), и вы обязательно заметите небольшие ниши с полезными вещичками. В них (в ниши) можно запрыгнуть.

11. В конце двух холлов есть баллоны. Если их взорвать, откроются ниши, одна из которых содержит atomic health и ведет в камеру с кроватью.

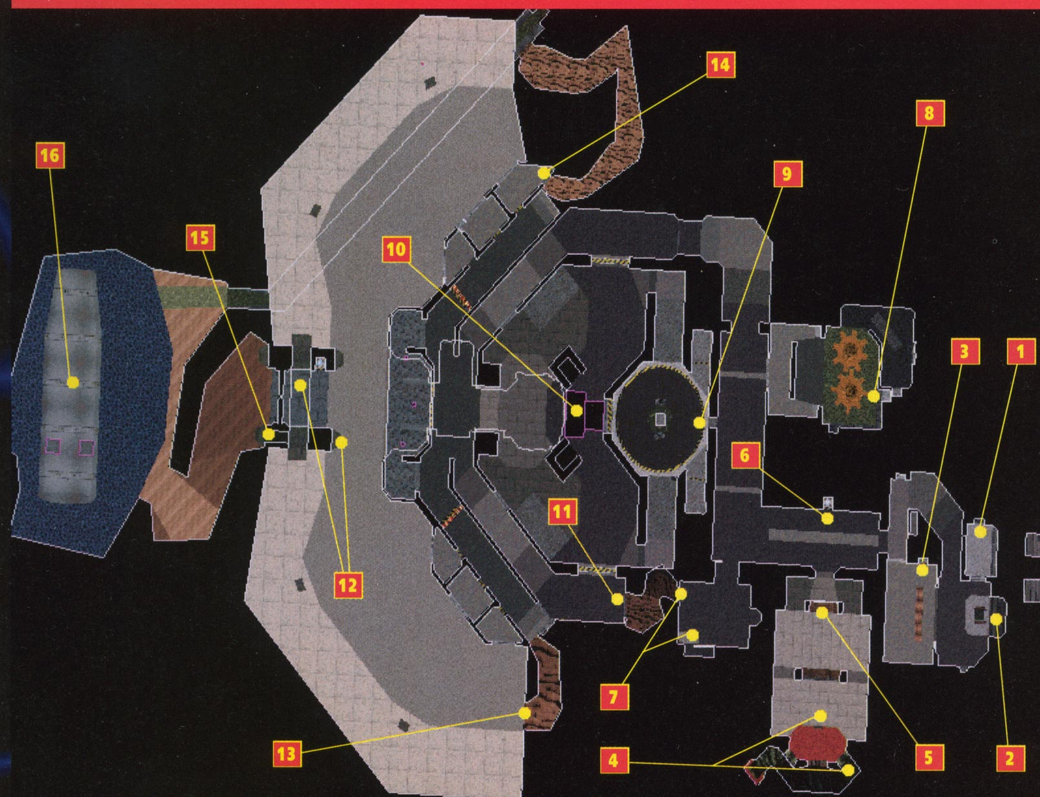
12. Открытое пространство с пушками. Запрыгните на скошенный карниз (недалеко от центра), а оттуда — на платформу с пушками. Увидите другой скошенный карниз, соединяющий две платформы. Между ними есть потайное местечко с кучей "здоровья".

13. Там же. Туннель ведет от карниза с пушками до конца блока камер. Вам придется взорвать его и прыгать внутрь.

14. Во втором блоке камер, а именно в третьей камере на стене есть плакат с изображением некоей дамы. За ним — секретный коридор. Наталкиваясь на стену, взрывайте ее и продолжайте движение.

15. Маленький секрет ждет вас справа от мощных двойных дверей (со стороны подводной лодки): надо запрыгнуть на скошенный уступ и открыть стенку.

16. Подводная лодка. В конце — реакторная комната.



УРОВЕНЬ#4 Toxic Dump

1. Под водой. Выбравшись из подводной темницы (нажмите верхнюю и нижнюю кнопки), увидите небольшую пещеру с осьминогами. Взорвите ее дальнюю стенку, пройдите дальше и всплывайте — чтобы лицезреть даму в коконе и бочки. Если желаете, взорвите стену за бочками (бочки, кстати, тоже взрываются).

2. Поднявшись на воздух, увидите, что часть подводного сооружения находится выше уровня воды и там горит огонь. Туда можно запрыгнуть. Появится надпись "SECRET PLACE", а внутри этой штуки (надо вернуться под воду к началу уровня и всплыть наверх), на самом верху открывается маленькая ниша с полезными вещами.

3. Взяв голубой ключ, вы тут же обнаружите, что в вас палят две пушки (слева и справа). Уничтожив их, сигайте в те ниши, что были заняты пушками, и "ощупайте" каждую стену. В итоге вы должны найти потайной коридор.

4. Первый холл. Сразу за синей дверью, справа от нее в углу есть секретная дверь, соединяющая этот холл с комнатой, из которой вас "доставали" гады, когда вы выбрались на поверхность.

5. Конвейер. Позвольте (ну что вам стоит!) механической руке поднять вас вместо бочки и перенести на конвейер. Затем вы окажетесь на втором конвейере — в первой же комнате справа есть ниша с красным ключом, а он вам дюже как понадобится.

6. Там же. Вернитесь на конвейер. Справа от вас будет мутная лужа и секретная дверь (в конце комнаты).

7. Там же. В комнате за мутной лужей есть две трубы и кнопка на стене. Нажмите на кнопку — откроются трубы: в правой лежит здоровье, левая кажется пустой. На самом деле там есть скрытая ниша с дополнительным "здоровьем", чтобы достать которое, надо прыгнуть.

8. Уменьшитель ("midgetizer"). После применения красного ключа начинает работать уменьшитель. Вы должны дождаться, пока он вас уменьшит и, став маленьким, забежать в отверстие у пола (В ПРАВОЕ!). Продолжайте пробежку, сворачивая все время направо. Учтите: приняв свои обычные размеры внутри туннеля, вы стопроцентно рискуете отдать богу душу. Выбравшись наружу, не позволяйте кошкам раздавить вас, пока вы вновь не стали собой. Кнопка на стене откроет дверь — вам туда. Выбираться из комнаты, в которую вы попали, придется тем же способом.

10. Затопленная область. После того как вы, спустившись под воду, прикончили всех осьминогов, найдите кнопку, поднимающую уровень воды, — она в одной из затопленных комнат. Теперь всплывайте.

11. Там же. Кстати, можете взорвать одну из подводных стенок. Там есть кое-что из амуниции, а также злющий осьминог. Обычно стенка взрывается сама, но происходит это не всегда.

12. Там же. Когда всплывете, справа и слева от вас обнаружатся берега с выступами (как бы берега). С одного на другой можно перескочить, разбежавшись и прыгнув. На одном берегу есть темная пещера с потайной областью — короткая стенка, на которую нужно будет запрыгнуть.

13. Туннель. Перепрыгнув на другой берег, оглядитесь окрест — вы заметите на стене трещину. Взорвите эту стену. За ней откроется туннель, дальнюю стенку которого тоже можно поднять на воздух. Далее — еще одна взрываемая стена, после чего вы оказываетесь в начале уровня, но над водой.

14. Комната управления большой дверью. В этом помещении с двумя кнопками есть секретная стенка — сразу слева от кнопки, поднимающей и опускающей уровень воды. Внутри находится scuba gear (этот механизм защищает вас во время подводных путешествий, но помните, что он не вечен). Нажмите на другую кнопку — и откроется подводная дверь.

15. Подводные маховики. Уничтожив осьминогов, нажмите кнопку, чтобы открыть двойную дверь, и пройдите между вращающимися маховиками. Каждый из них не досчитывает по одному зубцу, именно этим и воспользуйтесь. Пройти можно через подводную стену — справа и впереди от вас. Там лежат scuba gear и armor.

16. Речка. Из озерца вытекает речка. Плывя по ней, вы обнаружите на стене справа трещину. Взорвите эту стену с помощью RPG и воспользуйтесь телепортером для перехода в секретную область.

17. Двигающиеся платформы. Далее вы попадете в озеро с двумя высокими платформами. Постарайтесь пробраться в одно из помещений над озером, где нажмите кнопку, чтобы открыть комнату на противоположной стороне водоема. Встаньте на одну из платформ и стреляйте в кнопку (в ту, что будет видна), а когда платформы придут в движение и соприкоснутся, — перейдите на другую платформу.

18. Там же. Прыгайте с платформы в воду и плывите к тому месту, где находилась противоположная платформа. Если вы успеете доплыть туда раньше, чем она вернется на место, увидите секретную комнату с кучей полезных вещичек. Чтобы выбраться обратно, взломайте решетку и нажмите кнопку.

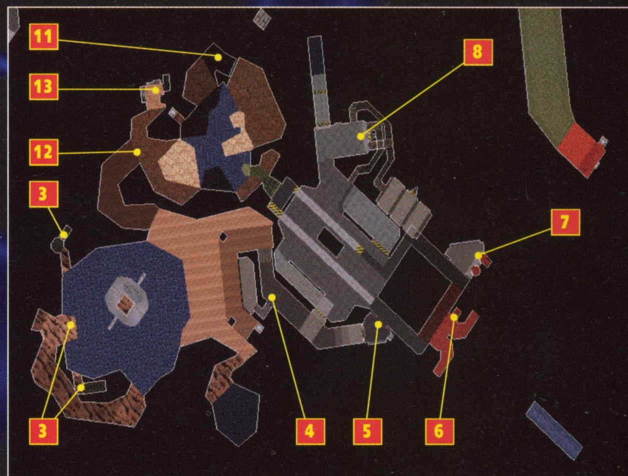
19. Мутная река. В самом начале мутной реки есть вентилятор. Сломайте его, затем запрыгните на карниз справа, а оттуда — в вентиляционный ход. Получите "здоровье!

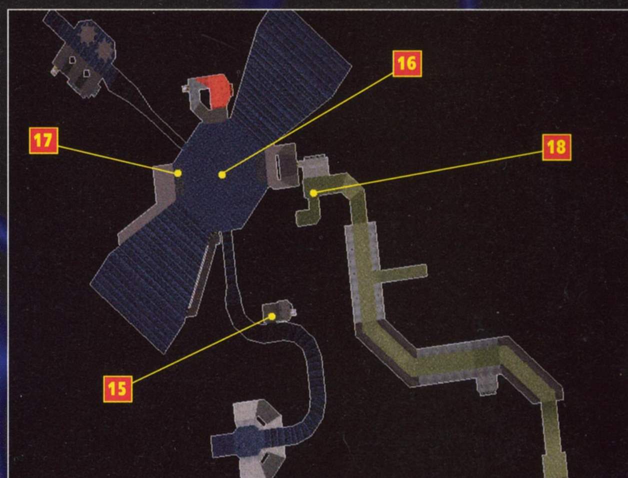
20. Там же. В конце мутной реки на левой стене есть трещина. Разломав ее и прикончив кошек, задействуйте переключатель конца уровня — так вы попадете на секретный этап. Если же вместо него активируете переключатель, находящийся в конце реки, то окажетесь на уровне "The Abyss".

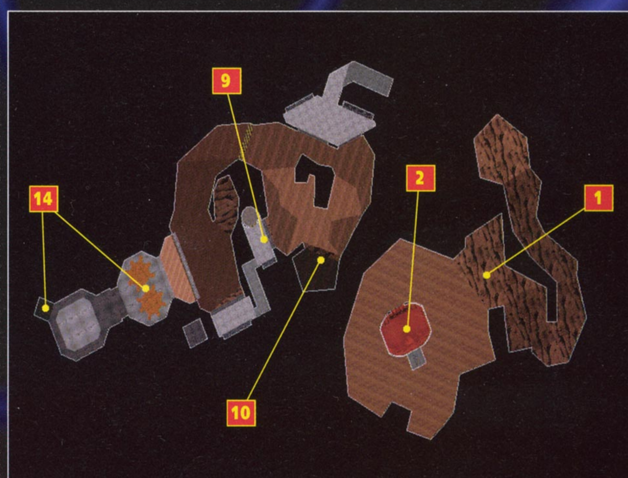
КОДЫ К ИГРЕ DUKE NUKEM 3D

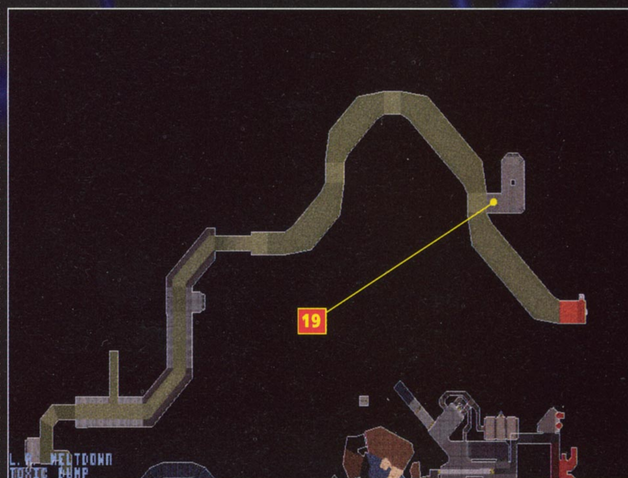
DNCORNHOLIO* — бессмертие и jetpack (в любых количествах)
DNKROZ — бессмертие и jetpack
DNVIEW — то же, что нажатие клавиши F7
DNHYPER — включаются стероиды
DNITEMS — выдаются все вещи и ключи
DNWEAPONS — все оружие и патроны
DNKEYS — все ключи
DNSTUFF — все оружие, ключи и вещи
DNSCOTTYxyz — перейти на уровень: x — номер эпизода, yz — номер уровня
DNSKILLx — меняется уровень сложности (x — от 0 до 3)
DNUNLOCK — открываются все двери, снимается блокировка с дверей, закрытых ключами
DNMONSTERS — Вкл/Выкл монстров
DNCLIP** — проход через стены
DNSHOWMAP — вся карта
DNCASHMAN — с нажатием пробела происходит разбрасывание денег
DNCOORDS — максимально детализированная карта, информация о координатах и уровне
DNDEBUG — некоторая отладочная информация
DNRATE — показывается частота смены кадров при выводе графики (следует перейти в полноэкранный режим, чтобы получить реальное значение)
DNBETA — сообщение "Pirates Suck!"
DNALLEN — сообщение "Buy Major Stryker"
DNTODD — сообщение "Register Cosmo Today!"

* Будучи бессмертным, можно запросто запороть игру, если попасть, например, во вращающиеся механизмы — здесь бессмертие не поможет...
** После применения кода DNCLIP система иной раз "вешается", что называется, намертво.

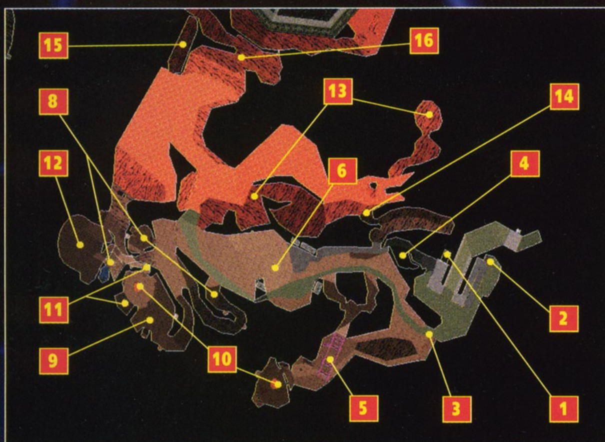








СЕКРЕТНЫЙ (6-Й) УРОВЕНЬ “The Launch Facility”



(Примечание: если вы играете по сети, то на уровне есть несколько телепортеров, которые здесь не будут упомянуты, — ищите их сами.)

1. Комната с сапогами. Если у вас плохо с protective boots (защищают от ядовитых жидкостей), вместо того чтобы прыгать вниз с водопада, зайдите на правую платформу. Желанные сапоги лежат за дверью.

2. Скрытая ниша. Если перепрыгнуть на противоположную платформу и спуститься вниз, то в самом углу обнаружится небольшая ниша с массой “полезностей”.

3. Развилка. Если прыгнуть со второго водопада, то вы очутитесь на развилке из пяти возможных путей. Пронумеруем их слева направо. Номер 5 — гнусные кошки и очки. Номер 4 (мутный поток) — пока не стоит. Номер 3 — патроны для винтовки и “здоровье”. Номер 2 — несколько приятных вещиц. Номер 1 — синий ключ.

4. Синяя дверь. Непосредственно слева после нее есть неосвещенное пространство, “где вещи лежат” (жаль, не деньги!).

5. Сломанный мост. Прыгните как можно дальше в пещеру напротив. Если пойдете налево, выйдите к сломанному мосту. Когда будете пересекать его, не забудьте разбежаться и прыгнуть. Возьмите вещички.

6. San Andrea Plate. Вернитесь назад и направьте стопы в правый коридор. Прыгайте в сторону кактусов. Подойдите к надгробию... Совсем близко... Черт подери!!!

7. Теперь можно сигать за atomic health или пойти по пути номер 5, вернувшись к водопаду. Если вы не спускались по речке, то сейчас — самое время.

8. Поднимайтесь по пещере, освещаемой светильниками, и окажетесь в комнате с окном. Отсюда два пути — наверх и вниз. Если идти вниз, придете к водопаду, за которым лежит пулемет. Справа по ходу есть комната с камином. Если ухитритесь нажать на красную руку на выступающем камне, то камин отодвинется, и за ним обнаружится medkit. В лаву пока не ходите...

9. Комната с огнем. Вернитесь назад и отправьтесь наверх по другому пути. Вскоре окажетесь в комнате, в полу которой имеется яма с полыхающим пламенем. Прежде чем прыгать вниз, исследуйте левую стену — за ней есть секрет.

10. Там же. Огонь — это телепортер. Прыгните в него и сразу обратно. Вы обнаружите себя в другой секретной комнате, в которой есть еще одна ниша, считающаяся Secret Place. Прыгайте в нее с выступа в полу.

11. Там же. Вернитесь назад через огонь. Нажмите обе руки. Одна откроет RPG, другая отодвинет камень. С этого камня можно запрыгнуть в нишу с очками.

12. Комната уменьшителя. Нажимайте поочередно на отметины рук на стенах. Первая выстроит лестницу, вторая опустит уступ, ведущий к третьей отметине (надо бежать). Третья включит уменьшитель. Стойте спокойно, пока он вас не уменьшит, затем полезайте в дырку у пола.

13. Женщина возле огня. Спуститесь вниз к лаве. Справа от водопада есть уступы, по которым можно забраться наверх. Так вы выйдете к лавовой реке. На выступе на другой стороне есть отметина от руки. Нажмите на нее, и тогда слева откроется туннель, ведущий в помещение, где возле огня танцует женщина.

14. Вернитесь назад. Напротив отметины на другом берегу реки есть трещина на стене. Эту стену можно взорвать.

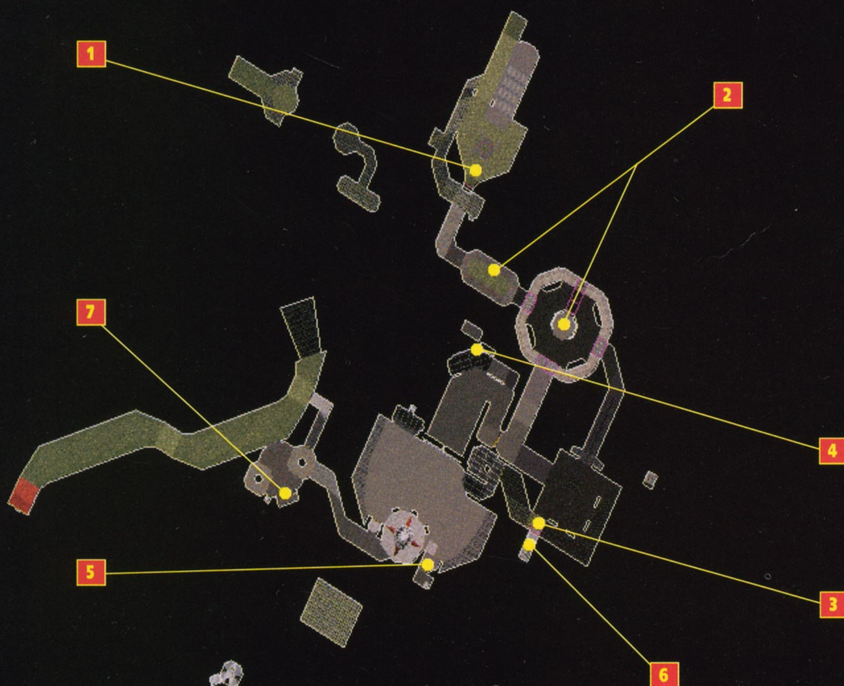
15. Вернитесь к лаве. Если у вас есть jetpack, можете слетать к уменьшителю и посмотреть таинственную надпись на стене. Впрочем, это вам ничего не даст.

16. Район корабля. От лавы вверх ведет еще одна пещера. Двигайтесь по этому пути (он, впрочем, единственный), будучи всегда готовым к отчаянным прыжкам (или вы не спортсмен?). В конце концов доберетесь до входа на корабль. Стенка в углу справа сзади вас, если вы стоите лицом к кораблю, — секретная.

* Корабль. Пройдя через все двери, вы начнете падать в бездну. Падайте не просто так, а продолжая двигаться вперед. Тогда вы, быть может, попадете в нишу со множеством боеприпасов.

** Упав вниз, обойдите комнату по кругу — откроются панели, расположенные по углам. Боеприпасы!

УРОВЕНЬ 5 The Abyss



1. Мутная река. Переключатель на стене в конце первой мутной реки "отрубает" первое силовое поле, которое вы встретите.

2. Мутная лужа. Оказавшись в первой комнате со спиральной платформой, задействуйте переключатель в центральной нише, чтобы отключить второе силовое поле. После этого возвращайтесь к мутной луже и ныряйте. Теперь вы сможете пройти в туннель, который прежде был закрыт решеткой.

3. Комната из зеленого кирпича. Комната имеет спиральную платформу. Если вы, поднимаясь наверх, будете смотреть на потолок, то увидите вентилятор. Пройти к нему прямо сейчас вы не сможете, но возьмите это на заметку.

4. Ангар. Употребив синий ключ, вы попадете в это огромное помещение, битком набитое свиньями. Если затем пройти через двойные двери, можно попасть в маленькую комнатку. Одна из панелей на ее стене — секретная, за ней лежит armor. Нажмите кнопку возле окна, чтобы открыть большие двойные двери.

5. Ракета. Пока не обращайте внимания на дверь рядом с ракетой. Вам нужно подняться на лифте (слева от ракеты), взять там jetpack и пройти через телепортер. Так вы окажетесь внутри корабля. Используйте красную карточку. Далее спуститесь в нижнюю комнату (через маленькое окошко у пола) и запустите ракету. Теперь вы сможете пройти через дверь.

6. Комната из зеленого кирпича. Помните вентилятор? Теперь у вас есть jetpack, вы сможете пролететь в вентилятор и достать “здоровье”.

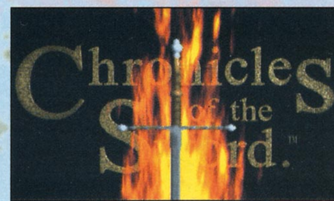
7. Подземные залы. Прежде чем открывать дверь, ведущую к еще одной мутной реке, оглядитесь вокруг. Вы увидите стену с множеством компьютерных дисплеев. Эта стена — секретная. За ней уйма самого драгоценного — “здоровья”.

— Алексей Сапков

Добрая фея строит козни,

или Англия в опасности!





Есть среди компьютерных игр особые экземпляры, которые, нисколько не лукавя, можно назвать играми для отличников. Несмотря на то что играть любят все, цели у геймеров бывают разные: одни хотят оттянуться и на все махнуть рукой, другие же — продолжить процесс познания. Чтобы, так сказать, гарантировать себе, что потом не будет мучительно стыдно за бесцельно прожитые г. Самое интересное, что объем информации и те, и другие получают примерно одинаковый — только для вторых он упакован в привычную научно-познавательную форму. Для них, отъявленных пятерочников, и сделана замечательная игра Chronicles of the Sword.

"Полный историзм", сюжет — украшение школьной программы. Субтитры — для лучшего усвоения английских словоформ... Так что, если хотите послужить королю Артуру, изучая легенды о рыцарях Круглого Стола и общаясь с "интересными людьми" в исторически достоверных помещениях и ситуациях, и при этом не особо рискуя жизнью, — вперед, два изящно разукрашенных CD с магическим квестом уже ждут вас!

Не знаю уж почему, но вы — храбрый рыцарь Гвэйн (Gawain), ставленник самого Ланселота, — вести себя будете, как образцово-бестолковый американский турист, забредший в сельмаг. Бродя по залам дворца, забираясь в темные подземелья, беседуя с королями и магами, вы все равно время от времени будете тупо восхищаться средневековыми красотами.



Тут бы о вечном подумать, о рыцаре Ланселоте, королеве Гуннивер, о том, что между ними, о том, что думает по этому поводу измученный король Артур — оплот великой и неделимой страны Британии... О том, стоило ли ввязываться во вражду между всесильным Мерлином и хитрой феей Морганой... Нет, все равно: "Какая замечательная чаша! Не иначе, чистое золото!" — "Великолепная лестница! Высокая, древняя, если навернуться, можно голову сломать!" — "А вот за этим столом славные рыцари проводят свои советы, на нем они выцарапали свои имена... Какое примечательное место!" — "Вот крест, он каменный, вот стена, она деревянная..." В общем, привычка восторгаться по самому ничтожному поводу и изрекать банальности станет главным вашим качеством.

Позиция в вашей ситуации не слишком здравая — человеку, попавшему в эпицентр сексуальных разборок сильных и властных, лучше подумать о своей шкуре. Судите сами: вам надо отловить Моргану и всучить ей свиток с заклинанием (подарочек от Мерлина).

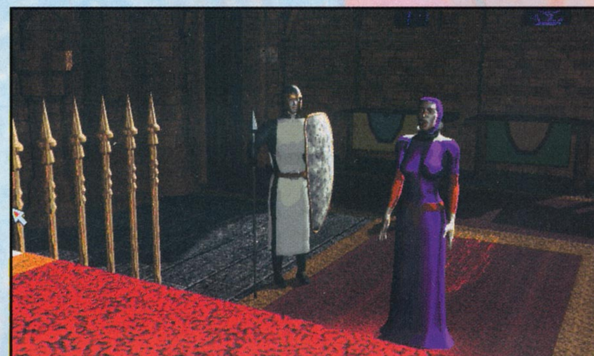
Мерлину вас рекомендовал Ланселот. У славного Ланселота, похоже, что-то есть с королевой, и это убивает короля.

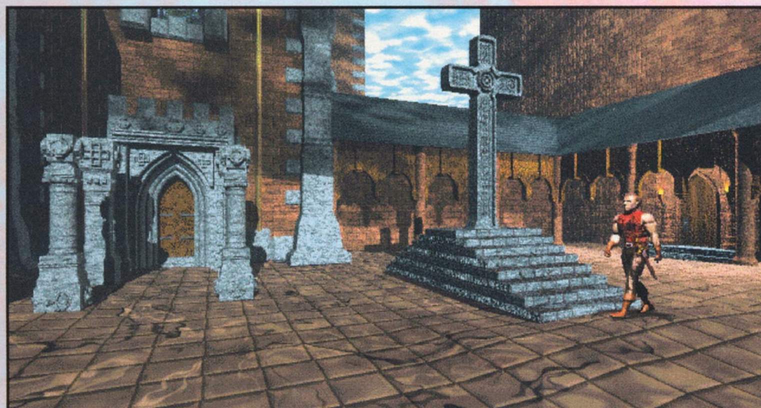
Король когда-то вступил в противоестественную связь с Морганой — своей сводной сестрой. Лукавая фея, поднаторевшая за сотни и сотни лет бурной жизни в маленьких хитростях, скрылась под чужой личиной и обольстила несчастного — найденный в капусте результат инцеста (т. е. ребенок) и должен был сгубить ненавистного Моргане Артура.

Мерлин, столь же древний и столь же мудрый, как и она, проник в ее замыслы, предупредил Артура, и тот обезопасил себя: посадил всех родившихся в соответствующий день младенцев на корабль и отправил на "увеселительную" прогулку в открытое море. Так что короля мучают не только измены жены,

Chronicles of the Sword

Системные требования: 486DX2/66 (лучше Pentium), 4 Мбайт RAM (лучше 8), 2-скоростной CD-ROM, SVGA, звуковая карта



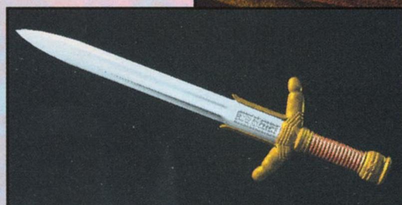


но и кровавые мальчики. Ирод!

У Мерлина же был в свое время роман с Морганой... И так далее и тому подобное.

Одним словом, наберите в легкие побольше воздуха и начинайте — разумеется, с обхода помещений.

Помещения же, хоть и отличаются “полным историзмом”, относятся, как ни странно, к разному времени. Гуляя,





вы будете забредать то в готический зал, то в романский дворик, то во вневременное подземелье. Впрочем, никто не знает, существовал ли на самом деле король Артур, а тем более — когда все это было. Так что и претензий быть не может. Тем более что в 420-м году, когда происходит действие, с архитектурой в Англии было еще очень и очень скудно — разве что римляне оставили.

ИГРА **Chronicles of the Sword**
предоставлена фирмой “1С”, тел. (095) 253-8976

Но вас это волновать не должно. Во-первых, вы — впервые попавший в приличное общество деревенщина, во-вторых, о деле надо думать, о деле.

Зайдите в помещение Круглого Стола, в тронном зале примерьтесь к трону Артура. Видите чашу на алтаре в часовне? Красивая? Но дело не в этом. Если ее толкнуть... Но это позже.

Подвал! Черт возьми, решетку не поднять! Зачем нужен в подвале незажженный факел? А лампа у вас уже есть?

Не слишком уютно в этом подземелье. А что там блестит в воде?..

Нет, это не солюшен, так что я не буду увлекаться. Скажу только: не стесняйтесь просить совета у умных людей (самый умный целыми днями сидит на бочке и непристойно почесывается), помните: профессия человека не говорит обо всех его умениях, старые слуги взяток не берут, но всегда не прочь промочить горло...

Если каменная тварь смотрит на вас лукавым глазом — что-то в этих глазках не так, а мечом можно не только рубить...





Рыцари — народ не слишком аккуратный, и часто роняют посуду под стол...

У Артура характер тяжелый, и ему не до разговоров, а вот его жена хоть и спесива, не прочь поболтать...

Черепу глаза ни к чему, а кое-кого они здорово обрадуют...

Моргана спит допоздна, а Мерлин не спит никогда... к тому же он высоко забрался...

Не все пути неизменно ведут в один и тот же пункт — иногда стоит вернуться на старое место, и та же дверь выведет совсем не туда...

Шлемы годятся не только на то, чтобы



в них голову совать, а носороги очень боятся блестящих предметов...

Думаю, достаточно. Высказанных здесь советов хватит на пятерых рыцарей Круглого Стола!

Несколько слов о средствах управления — они не слишком удобны, но в некоторых отношениях действуют просто великолепно. Стрелку курсора можно “наводить” очень точно, поэтому поиск предметов превращается в занятие сложное и увлекательное. Чтобы воскликнуть что-нибудь типа “Вот она, чаша! Сколько крови!”, недостаточно просто перевести стрелку в нужную часть экрана, надеясь, что предмет “найдется” сам. Чашу надо разглядеть, подойти точно к ней и только тогда “увидеть” и взять.

Кстати, иногда предмет на экране вовсе не виден — таится в темноте, под водой, спрятан среди других. Будьте внимательны.

Направление движения указывают две хорошенькие синенькие ножки-следочка. Вам предстоит, так сказать, “направлять стопы” в буквальном смысле этого выражения.

Вот и направляйте!

Боже, храни короля! От королевы...

— Наталия Дубровская

Chronicles of the Sword

★ **Psygnosis**

90% ГРАФИКА
90% ЗВУК
90% СЮЖЕТ

ИНТЕРЕСНОСТЬ **85%**


СИЛЬНЫЕ
ВПЕЧАТЛЕНИЯ
АНДРЕЙ ЛАМТЮГОВ



С чего начинается симулятор? Вопрос не так уж прост, как это может показаться. С "вида изнутри"? Но Comanche, например, больше похож на аркаду, чем на имитацию ударного вертолета. Значит, вопрос именно в реалистичности? Но как тогда поступить с MechWarrior, Earth Siege или Wing Commander? Ведь нельзя имитировать то, чего вообще не существует. Во всех же остальных симуляторах всегда есть неточности... Тем не менее, каждый из нас прекрасно понимает, какая игра — симулятор, а какая — нет. Имитировать можно все что угодно. Вообще говоря, любая игра что-нибудь да имитирует — в обычном мире или в мире фантастическом. Но так уж сложилось, что симулятор — это обязательно какое-нибудь средство передвижения. Причем, как правило, оснащенное оружием. Просто передвигаться кажется скучным, а инстинкты требуют свое. На самом деле история симуляторов — это история сильных впечатлений. Каждый из них привносил что-то новое.

Крылья

Если перечислять все имитации, начиная с самых примитивных, то никакого места не хватит. Самолетные симуляторы становились все красивее по мере того, как увеличивалось быстродействие компьютеров и улучшалась графика. Последнее сильное впечатление пришлось на долю Strike Commander — полет над городом и плавный поворот головы. На первом месте по реалистичности стоит Microsoft Flight Simulator. Здесь впечатление производится количеством разнообразных летных нюансов.

Возник еще один любопытный момент. Начиная с Первой мировой войны, боевые самолеты никогда не отправлялись на задание в одиночку. Значит, в целях повышения реалистичности, надо ввести напарника — ведомого. (Реже — ведущего.) Но каким он будет? Просто Wingman-1, или будет иметь имя? А если есть имя, то должно быть и лицо. И, по логике, индивидуальный стиль боя. И потом, жизнь не исчерпывается бойней в воздухе или космосе — значит, напарник должен проявлять себя и на земле. Как?.. Кроме того, помимо напарника должна существовать масса других людей — командиры, техники, негодяи вне перекрестия прицела, и так далее.

Благодаря этой логической цепочке появился тот самый героический эпос — Wing Commander от Origin. Ролевая игра сомкнулась с симулятором. Впрочем, такое соединение вообще очень характерно для Origin.

И еще одна стыковка. Но уже не жанров, а аппаратных средств. Конкретно — модем или сеть. Режим Head To Head доставляет такие сильные впечатления, что не все выдерживают. Такого не даст никакая супернавороченная графика. Ветераны Retaliator или Falcon знают, что я имею в виду. А тем, кто не знает, скажу: бой человека с человеком на обычную драку с компьютером абсолютно непохож. Ни по стилю, ни по эмоциям.

Самолеты существуют вне времени. Игры Dawn Patrol, Pacific Strike и Strike Commander пользуются одинаковым успехом. Неважно, на чем летаешь — на "этажерке", "Хеллкэте" или F-16.

Колеса

Здесь я буду краток, ибо они во многом похожи на Крылья. Разница в том, что зайти сопернику в хвост и всадить пушечную очередь на трассе несколько проще, чем в воздушном бою. Здесь тоже присутствует дьявол по имени Head To Head — и точно с таким же эффектом. Обойти противника — ненамного меньшее удовольствие, чем расстрелять его. Тем более, повторюсь, во многих Колесах возможно и то, и другое.

Подмножеством Колес являются Гусеницы, также имеющие давнюю историю. Вспомним хотя бы Abrams.

В Колесах и Гусеницах чаще всего имитация сочетается с элементами стратегии — военной или экономической.

Есть и еще одно подмножество — Ноги. Причем Ноги большие и железные. Почему-то некоторые думают, что именно так будет выглядеть наземное оружие будущего. По сути своей они ничем не отличаются от Гусениц.

Винты

Одновременно с F-19 Microprose выпускает Gunship. Именно с этого момента начинается триумфальное шествие ударного вертолета AH-64 Apache по винчестерам и CD-ROM, которое не остановилось и по сей день. Здесь авиаконструкторы явно отстают от авторов игр. Comanche Maximum Overkill появился за два года до того, как первый RAH-66 Comanche совершил испытательный полет.

Вертолетов в общем меньше, чем самолетов. Это связано с тем, что вертолет летит на небольшой высоте и с малой скоростью. А значит, надо тщательно изображать ландшафт. Здесь вершины достиг тот же Comanche — но сам симулятор был испорчен слишком аркадной идеологией.

Ни в одну из мировых войн боевых вертолетов еще не было. Поэтому все вертолетные симуляторы посвящены только ультрасовременным машинам.

Перископы

Их, пожалуй, меньше всего. Этому есть свое объяснение. Из брюха подводной лодки видно очень немного (это особенно справедливо для атомных субмарин), так что очень красиво все равно не будет. Поэтому разработчикам, после того как они артистически изобразят приборные панели и отсеки, приходится уделять основное внимание достоверности. Это сложнее, чем для Крыльев, и гораздо сложнее, чем для Колес, ибо мир подводной войны знаком меньше. Здесь примером может служить SeaWolf от Electronic Arts. Прекрасная графика и звук с одной стороны — и дикое нагромождение технических неточностей с другой. Плюс тупой AI.

Лучше обстоят дела с подводными лодками времен войны. Тут все выглядит более зрелищно. Aces of the Deep (Dynamix) производили сильное впечатление изображением моря и неба. В Silent Hunter (SSI), последнем симуляторе на эту тему, пейзажи выглядят еще лучше, тем более — в SVGA.

Но — странное дело: в этих двух играх технические и исторические детали полностью соблюдены...

Разумеется, ряд сюжетов остался за пределами этой классификации. Не так давно на небосклоне полыхнула новая звезда — прекрасно выполненный симулятор ковра-самолета (помните?). И это еще не все. Но обо всем и не расскажешь...

Жанр завоевал такую популярность, что к нему (наконец-то!) обратились профессионалы реальной жизни — такие, как бывший подводник Грюнер и отставной вертолетчик Уокер. Так что скоро, наверное, придет конец всем техническим неточностям.

И вообще. Знаете, с чего началась фирма MicroProse? С компьютерной конференции в Лас-Вегасе, когда в перерыве легендарный (разумеется, в будущем) Сид Мейер познакомился с Биллом Стили, соревнуясь с ним на каком-то "летале". Кстати, Мейер выиграл...

Горячие головы

"Я летчик с огромным опытом. У меня 42 боевых вылета, но ни одной посадки — каждый раз меня сбивали..."

Advanced Tactical Fighters — это дебют солидной фирмы Jane's на легкомысленном рынке компьютерных игр. До этого Jane's занималась исключительно оборудованием для американских ВВС. И понятно, что люди, принимавшие непосредственное участие в создании многих боевых самолетов США, лучше кого бы то ни было справятся с созданием игрового авиационного симулятора. Но... но руководители компании пошли своим путем — были куплены лицензионные права на известную игру U.S. Navy Fighters, и ATF стал ни чем иным, как переработкой уже весьма устаревшего engine'а.

Основная идея была такова: сделать симулятор экспериментальных боевых самолетов конца 20 века. Мысль вполне симпатичная сама по себе, а возможность полета не только на истребителях, но и на бомбардировщиках обещала привлечь внимание потребителя.

Итак, в распоряжении счастливых обладателей ATF весьма солидный набор летательных аппаратов: B-2A Spirit, F-117A Nighthawk, Rafale, F-22 (замена устаревающему F-15), X-29, X-31 и X-32 ASTOVL... Полет на любом из этих самолетов необычен, а дуэль между любым серийным истребителем и ATF интересна нестандартными возможностями вашего самолета. С бомбардировщиками все очевидно: их конек — невидимость для радаров. Гораздо интереснее полетать на новых истребителях. Практически все они, кроме, быть может, X-29 и Rafale, имеют так называемый "vector thrust". Это означает, что сопла самолетов не фиксированы и своим отклонением могут создавать тягу, не совпадающую с горизонтальной осью самолета. Этот технический "фокус" позволяет делать такие резкие виражи, какие недоступны ни одному из ныне существующих реактивных истребителей. В "нагрузку" к "vector thrust" самолеты оснащены дополнительным подвижным горизонтальным оперением, влияющим на маневренность не менее существенно.



Сразу выделю три самолета: Rafale, F-22 и X-32 ASTOVL. Это, пожалуй, наиболее серьезные образцы вооружения. Французский Rafale не начинен различными технологическими "штучками", как американские самолеты, но он более универсален и легок в управлении. При довольно неплохих летных данных Rafale может взять на борт самое большое количество вооружения, что чрезвычайно важно в ATF. F-22 непревзойден по скорости и маневренности. Что касается экспериментального X-32, то это самолет вертикального взлета и посадки, так что модель его полета сильно отличается от остальных "действующих лиц" игрушки. Единственный его недостаток — сравнительно небольшая скорость, что делает ASTOVL легкой добычей для тех же Rafale'ей.

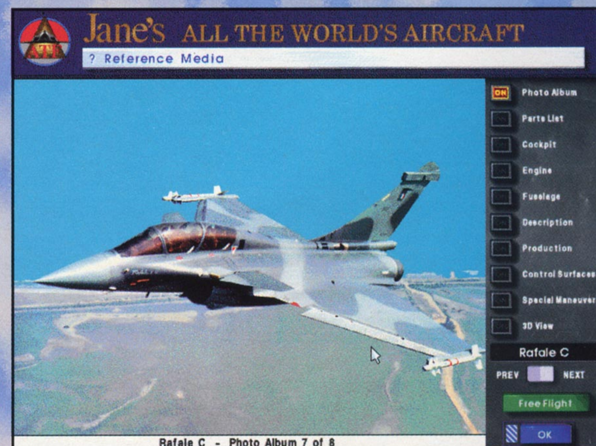
Jane's подошла к созданию симулятора с максимальной серьезностью, почти сумев смоделировать реальные условия воздушного боя. Мечтающий выжить компьютерный игрок обязан знать то, что усваивает настоящий пилот истребителя. Поэтому фирма не поленилась и сочинила обширный том-описание к ATF. Мое личное мнение таково: эта книжка — и есть наиболее значимая причина для покупки симулятора. Прочитав этот труд, пользователь будет знать и понимать все — от нюансов истребителестроения до маневров в воздухе, фигур высшего пилотажа и способов ухода от ракет.

Но к чему это игроманам? А вот к чему. Симулятор настолько реалистичен, что среднестатическому юзеру будет очень непросто без этой толстой книжицы, иначе говоря, его собьют в первом же поединке. Продержаться хоть сколько-нибудь в воздухе помогает лишь солидный авиасимуляторный опыт (если, конечно, таковой наличествует). Все миссии невероятно сложны, и, пройдя первые четыре-пять заданий в кампании, я отказался от этой сумасбродной идеи — стать асом ATF. Каждую миссию приходилось повторять (вы не поверите!) по 10-15 раз только для того, чтобы успешно закончить полет.

И сейчас, поимев некоторый опыт игры в ATF, осмелюсь дать несколько советов тем несчастным, что все-таки возьмутся за нелегкую работу военного летчика. Самое

Advanced Tactical Fighters

Системные требования: 486DX2/66+ (лучше Pentium 90), MS-DOS 5.0+, 8 Мбайт RAM (лучше 16), 2-скоростной CD-ROM (минимум), звуковая карта, желателен джойстик



важное: выбирайте наиболее скоростной самолет, который (тем не менее) несет максимальную боевую нагрузку. Наилучший вариант — Rafale. Если его нет, пользуйтесь F-22. Постарайтесь брать ракеты среднего радиуса действия (до 25-30 км) с системой активного радарного наведения. Чем больше вы их возьмете, тем дольше будете летать.

Активно пользуйтесь услугами напарника: пропуская его вперед, вы отвлекаете на



него основной огонь, и это дает вам возможность спокойно "валить" всех нападающих (напарник тратит ракеты и патроны очень неэффективно). Если вы все-таки угодили под удар, постарайтесь до последнего момента держать нос самолета, направленным на приближающиеся ракеты (а у противника они в изобилии). Уже увидев ракету, пускайте chaff/flares и быстренько ретируйтесь в сторону с помощью vector thrust'a.

Никогда не пускайте ракеты издалека — дождитесь 70% вероятности попадания. Растратив все ракеты, вы лишаетесь своего главного козыря. Конечно, бывало, что и пушкой удавалось сбить до шести самолетов противника, но обязательно находилась "редиска", которая подлетала сзади и пускала ракету прямо в сопло.

Сам процесс воздушного боя очень увлекателен и на первых порах откровенно затягивает. Сложность игры только прибавляет интереса. Но после двадцатой неудачной попытки возникает заветный вопрос: "Может, я чего-то не умею?". Расслабьтесь, все в порядке. Просто для пущего интереса Jane's решила, что раз у вас есть ATF, то с ним любой пилот сможет сдвинуть горы и повернуть вспять реки. А для того чтобы воздушная война стала чуть-чуть интересней, в среднем на ваш ATF приходится по 12-20 (!) самолетов противника. Безусловно, эта свора бросается на вас не вся и не сразу, зато очень любит кучковаться ударными группками по 4-8 самолетов. Встретив подобную плотную компанию, можете спокойно катапультироваться — или вас мгновенно размажут по воздуху. Причина? Дело в том, что враги оснащены тем же вооружением, что и вы, и если играющий обладает максимум дюжиной ракет, то у неприятеля эта цифра умножается на количество их самолетов. От двух, трех, даже четырех ракет одновременно я еще могу, пусть и с трудом, увернуться. Но когда их летит десять — извините! В общем, соотношение друзей и врагов в ATF явно не в пользу первых. И это, как мне кажется, самый главный недостаток игрушки.

Advanced Tactical Fighters содержит сразу несколько режимов игры — отдельные миссии и кампания. Действие разворачивается во Франции, Египте и России. Что удивительно — в России вы летаете именно за наших, война же ведется против... Китая! Кроме того, предусмотрена возможность разработки и создания собственных миссий. Отдельные задания делятся на одиночные и multiplayer.

Когда вы запускаете ATF в режиме multiplayer, то вдруг обнаруживаете, что это совсем другая игра — гораздо приятнее и интересней. Миссии могут выполняться как совместно, так и друг против друга. Причем каждый игрок поддерживается компьютерными напарниками. Продуман и набор миссий: все задания различны, и если один из играющих должен охранять какую-либо цель, то другому надлежит превратить ее в прах. Заметьте, что игрокам вовсе не обязательно сбивать друг друга или устраивать дуэли — более важным является выполнение поставленной задачи. Поражает выбор самолетов. Если в кампании вам дается всего 8 самолетов, в одиночных миссиях — около 15, то в multiplayer-режиме десятки "летал"! Вы можете выбрать практически любой современный истребитель или бомбардировщик: в вашем распоряжении американские F-XX, наши Миги и Су (все!)... Вот это действительно здорово. Создается впечатление, что игрушка изначально создавалась как сетевая, и лишь потом кое-как был доделан "одиночный" вариант.

Как уже отмечалось, ATF использует



старенький engine от US Navy Fighters. Однако он держит разрешения от 320x200 до 1024x768 и до сих пор выглядит вполне сносно. Модели самолетов хорошо прорисованы и легко узнаваемы. И хотя модели полета всех истребителей ATF очень и очень похожи, сам симулятор сделан все же неплохо. Почти на четверочку.

Впрочем, Jane's полностью реабилитировала себя в глазах автора этих строк, выпустив великолепный симулятор (на этот раз свой) вертолета AH-64D Longbow. Но о нем — в следующем номере журнала...

— Александр Вершинин



Advanced Tactical Fighters

★ Jane`s

75%	ГРАФИКА
70%	ЗВУК
70%	СЮЖЕТ

ИНТЕРЕСНОСТЬ

70%

Победители

ПАМЯТИ SILENT SERVICE ПОСВЯЩАЕТСЯ...

Эта история началась очень давно — 16 февраля 1944 года, на борту американской подводной лодки "Скейт" в районе Каролинских островов. Именно тогда лейтенант-коммандер Уильям "Бад" Грюнер оторвался от перископа и кратко скомандовал:

— Tubes one to four... Fire!

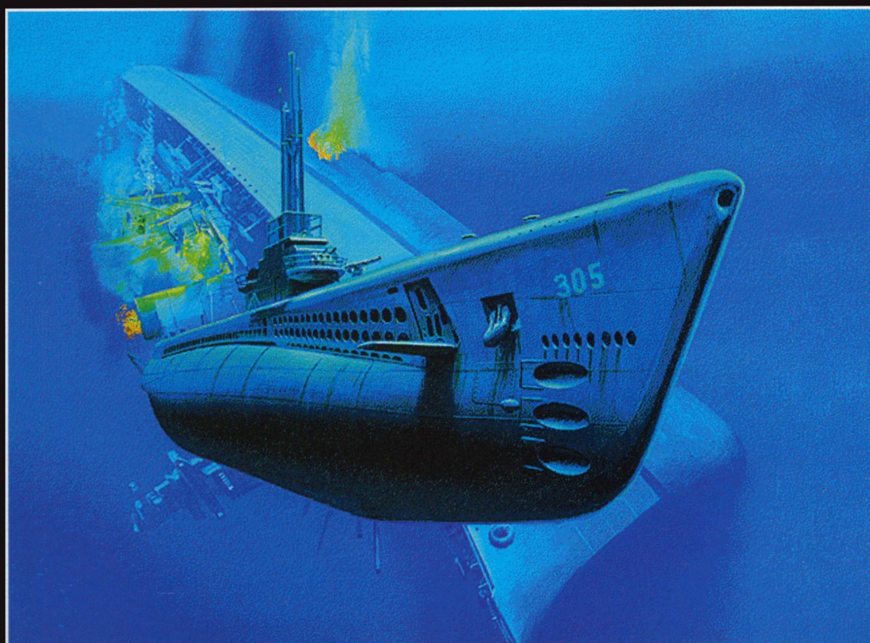
"Скейт" четырежды содрогнулся на торпедном залпе — и через полторы минуты японский легкий крейсер "Агано" пошел на дно...

Время шло. Война закончилась, "Скейт" сдали на слом, Бад ушел в отставку, лодки стали атомными, появились компьютеры, чуть позже — персональные, еще позже — звуковые карты, SVGA-адаптеры, CD-ROM-драйвы, ну, и так далее.

В один прекрасный день Грюнер получил предложение от фирмы SSI: проконсультировать их новейшую разработку — симулятор подводной лодки времен Второй мировой под названием "Silent Hunter", что в переводе на русский звучит как "Бесшумный охотник". Ветеран согласился, и в начале нынешнего года "Silent Hunter" появился в продаже...

Silent Hunter

Системные требования: 486DX2/66, 8 Мбайт RAM, MS-DOS, 2-скоростной CD-ROM, звуковая карта, мышь



Наверное, в 1944-м так и было...

SSI осталась верна себе. Помимо отличного оформления и соблюдения всех мыслимых технических деталей в Silent Hunter присутствует масса других интересных вещей. Очень характерно меню "Interviews" — Бад вспоминает о разных военных делах. Типичные названия пунктов: "Бад рассказывает о потоплении крейсера "Агано", "Бад делится опытом торпедных атак", "Жизнь на подводной лодке", "Традиции и ритуалы подводников", "Уклонение от преследования", "Как выглядит боевой поход" — всего штук двадцать.

Все это прекрасно, но как смотрится сам симулятор?

Надо заметить, что в 1994 году все подводные симуляторы были сокрушены одним — "Aces of the Deep" от фирмы Dynamix. Эта имитация подводной лодки имела отличный интерфейс, неплохую графику, прекрасные звуковые эффекты и музыку — одним словом, все что надо. Кроме того, она была очень хорошо выверена с исторической и технической точек зрения. Ее-то и надо было побить. И это удалось.

Оружием победы номер один стала вещь с коротким и емким названием SVGA. Другим оружием — более совершенные графические алгоритмы. На японских кораблях (именно их вы и будете наблюдать в перископ) теперь не хватает только, пожалуй, самих японцев. А так — есть все, вплоть до навигационных огней и светящихся иллюминаторов. (Хоть и не положено им светиться в военное время, но так красиво, что не считаешь за недочет.) Изумительно подобрана текстура поверхности моря, точно передающая иллюзию движения лодки. За кормой остается кильватерный след, изгибающийся при поворотах...

О небе разговор отдельный. Наличествуют Солнце и Луна, причем они движутся именно так, как полагается, в зависимости от времени года. Про звезды я вообще молчу. Различные типы облачности влияют не только на вид неба, но и на цвет моря. Иногда случаются туманы — днем все очень натурально затягивает бело-серой мутью, а ночью это такая мгла, что с мостика не видно палубу. Рассвет бросает багряные блики не только на облака, но и на саму лодку. И так далее и тому подобное.

История этой войны знает немало случаев, когда отчаянные подводники пролезали во вражеские гавани и топили корабли прямо у причалов. Здесь это тоже возможно — и выглядит ничуть не хуже. На фоне гор или холмов пейзаж порта смотрится прекрасно. Порты, кстати сказать, разные — от нескольких сараюшек и пирса до большого города с жилыми домами и заводами, причем ночью все освещено огнями, и работает маяк. И снова



Еще один сгорел на работе!..

слегка страдает достоверность, но очень уж все это мило.

Стоит вспомнить и о красивых мелочах, коих здесь масса. Так, удивительно изящно сделано увеличение участка карты.

О звуке много говорить не надо. Стук дизелей. Плеск волн, если выйти на мостик. Орудийные выстрелы. Шум фонтанов воды при промахах. Рев сжатого воздуха в



балластных цистернах при всплытии. Рев и грохот воздуха при торпедном залпе. Шорох электромоторов. Шум винтов японских кораблей. И много чего еще.

А теперь о том, как все-таки воевать.

Это может быть (по выбору) занятием как легким и приятным, так и страшным и мучительным. Выбор этот делается через меню с ясным названием "Realism". Реализм измеряется в процентах, причем его максимальный уровень — 115%! Круче, чем в жизни, надо думать. Разумеется (в наше время без этого далеко не уедешь), присутствует опция "Invulnerable boat" — "Неуязвимая лодка". Но это для тех матросов, которые не хотят стать адмиралами. Высокий уровень реализма очень ценится при раздаче орденов и благодарностей.

Помимо вышеуказанной, ни одна опция не производит такого эффекта, как "Dud torpedoes", то есть "Дефектные торпеды". Реализма это, конечно, добавляет сильно, ибо американцы в начале войны действительно здорово мучались с этим делом. Бывали случаи, когда японские корабли доходили до своих баз — а неразорвавшиеся торпеды торчали у них из бортов. Но если эту опцию установить, то все дальнейшее будет смахивать на откровенное издевательство: срабатывает где-то одна из четырех выпущенных. "Dud torpedo, sir!" И это после всех диких усилий, затраченных на то, чтобы незамеченным подкрасться на дистанцию залпа.



О самом залпе разговор отдельный. Упреждение вычисляется автоматически — но вполне возможна ошибка, если видимость паршивая, а расстояние большое. Перед выстрелом в торпедный компьютер нужно ввести тип торпеды, скорость ее хода (малая скорость дает большую дальность) и глубину, на которой она пойдет. Чем глубже, тем более серьезны будут повреждения. Чтобы не ошибиться и не пропустить торпеду у самураев под брюхом, цель нужно правильно идентифицировать по справочнику — в нем приводится осадка всех кораблей. Кроме того, опознание дает и цифру водоизмещения, что необходимо для определения количества торпед в залпе. Если выпустить меньше, чем надо, то не потонет, а больше — жалко.

Но вот все готово... пли! Бравый командир затравленным взглядом следит за стрелкой секундомера. Она приближается к красному сектору, касается его — и взрыв! В перископ видно, как самый большой японец тонет, разломившись напополам. Вот тут-то все и начинается.

Почему-то конвойные эсминцы (destroyer) сразу же преисполняются лютой злобой к вашей подлодке. Никак не хотят понять, что у вас работа такая. В отношении их можно действовать двояко.

Во-первых, можно уйти на максимальную глубину (смотрите только, чтобы давлением воды не раздавило). Следя за шумами вражеских кораблей, надо маневрировать так, чтобы тихенько уклониться от града глубинных бомб, а потом улизнуть из района.

Во-вторых... но это для самых крутых. Прятаться вообще не надо. Самураи видят перископ. Плевать. Они дуют к нему на полной скорости. Ну и ладно. Приближаются. И что дальше? А дальше надо совершить крутой разворот на полном ходу. Они попытаются сделать то же самое, и это вполне логично. Но эсминцу развернуться труднее, и все, чего он этим добьется — окажется точно напротив кормовых аппаратов. Как правило здесь хватает одной торпеды — и можно злорадствовать.

WARNING: не пытайтесь проделать это, если торпеды ваши ущербны (см. выше). В противном случае вы запросто можете, как говорится, слиться с природой. Причем довольно быстро.

Иногда конвои идут и без эскорта. Только не думайте, что тут можно смело пускать в ход пушку: торгаши сами неплохо вооружены, а ваша подлодка — не линкор, попадание одного снаряда — это уже серьезно.



Кстати. Считаю своим долгом заявить: AI здесь работает абсолютно честно. Иногда по-дурацки, но честно. Причем его ошибки скорее радуют, чем раздражают. Дело и так непростое.

Конвоев много (контакты с ними отмечены на карте, их надо вовремя перехватывать), так что сидеть без дела не приходится. У меня торпеды всегда кончались раньше, чем топливо.

Но вот поход закончен. Дальше, как водится, раздача орденов, иногда — переоборудование или перебазирование.

Теперь — о недостатках. Пожалуй, немного неудачно сделана заставка — выход в море и возвращение. Отсутствует в игре (хотя и присутствует в руководстве) "Officer's club". Горизонт качается только вверх-вниз, бортовой качки не увидишь. А насчет всего остального думаешь: может быть, так оно и было? Консультировал-то профессионал...

И вывод из этого краток, как боевой приказ. В рейтингах подводных симуляторов произошла перестановка. Раньше на самом верху стояли Dynamix и "Aces of the Deep". Теперь же — SSI и "Silent Hunter".

— *Андрей Ламтюгов*

Silent Hunter

★ SSI

100%	ГРАФИКА
90%	ЗВУК
85%	СЮЖЕТ

ИНТЕРЕСНОСТЬ **80%**

Новое слово на букву "П"

МЫСЛИ ВСЛУХ ПОД РАКЕТНЫМ ОБСТРЕЛОМ

Самые разнообразные российские издания (не обязательно даже игровые), обладающие хоть долей сознательности, все чаще привечают на своих страницах материалы об играх, сделанных не где-нибудь в Силиконовой долине, а на самой что ни на есть Среднерусской возвышенности. И если раньше под словосочетанием "отечественная игра" подразумевалось снисходительное "ничего особенного", то теперь мы научились гордо и твердо выговаривать: наши игры соответствуют самым высоким стандартам.
Такова, на наш взгляд, и игра PIKE (ее предварительное представление см. в "МИ" #4'96), разработанная московской программистской фирмой Snowball и издаваемая нашей старой знакомицей компанией "Дока".

...Первый раз меня убили секунд через 30 после начала миссии. Пока я овладевал управлением, прилетел вражеский вертолет и от души завалил меня ракетами. Обидно было страшно. Второй раз я продержался секунд на десять дольше, и считаю это подвигом, хотя по неприятельскому геликоптеру так ни разу и не попал. С третьего раза я научился наконец бороться с вертолетами, прошел две миссии подряд, но дальше, к сожалению, не продвинулся — завис компьютер.



Главное меню.

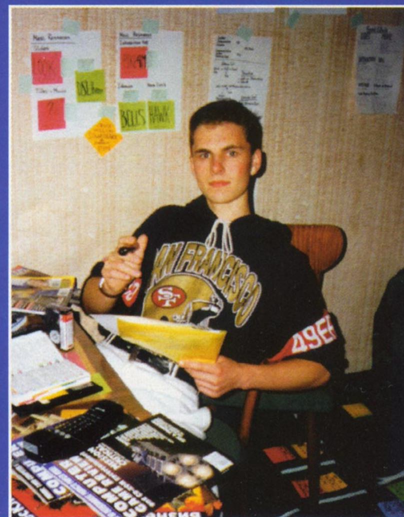
Душераздирающая борьба с винтокрылыми машинами происходила в PIKE. Это слово из четырех букв суть название новой игрушки, созданной отечественной фирмой Snowball. Собственно, сама игра еще не вышла (дата релиза неуклонно стремится к началу осени — и это верно: грачи улетят, а отпускники-игроманы вернутся), но мы располагаем очень даже играбельной едва ли не финальной версией "Пайка", а потому...



Но к делу. Что есть "Пайк"? "Пайк" есть симулятор несуществующего боевого корабля, но не обычного, а корабля на воздушной подушке. Дело, естественно, происходит в будущем, в котором, как в точности известно любому PC-геймеру, живется из рук вон, поскольку плохие все время обижают хороших. Рано или поздно хорошие входят в раж, объединяются в стаи (армии, кавалерийские полки, строительные батальоны, которые просят огня, Федерации Свободных Миров — нужное подчеркнуть) и устраивают в отношении плохих геноцид. Потом выжившие с той и другой стороны собираются в кучу, снова делятся на плохих и хороших, и все начинается сначала. В случае с "Пайком" хорошие плохих уже почти победили, осталось только добить. Гнусные плохие попрятались на нескольких покрытых водой планетах, построили себе базы и выщепить их оттуда никто не может. Увы. Делать нечего — пришлось хорошим построить PIKE. PIKE — "одна из самых мощных частей колониальной полиции. Высоко ценится за свою прочность, подвижность и скорость" (цитата). По сути это чудо техники представляет собой танк на воздушной подушке, обвешанный со всех сторон оружием и броней. Все это летает над водой и расстреливает врагов. Последние, разумеется, трепещут...

Игры-симуляторы подобного рода напоминают мне незабвенный Wing Commander. Я почему-то только там впервые увидел конкретное разделение игрового процесса в симуляторе на "брифинги" (когда тебе дают умные советы) и собственно миссии. Таковое членение,

В гостях у "Магазина Игрушек" побывал один из авторов PIKE **Сергей КЛИМОВ**.



В центре кадра — альтер-эго пайковского героя Сергей Климов.

Герой должен быть в центре!

"Магазин Игрушек": Сергей, расскажи, пожалуйста, о своей компании.

Сергей Климов: Году эдак в 90-м Snowball Interactive не было, мы назывались Doctor Stein's Laboratories и занимались системным ПО, писали "софт" для программистов, администраторов и пр. В 91-м году мы даже предприняли попытку что-либо издать в России — это была утилита ProView, редактор-дизассемблер. Продав около 70 коробок, мы потеряли на этом "огромные" деньги — долларов 50-70. После чего было решено, что издательский бизнес — не для нас.

Затем мы выполняли несколько проектов "под заказ" — совершенно скучная и неинтересная работа, писали корпоративный "софт", специально для конкретных компаний. Там даже не было нашего копирайта.

Наконец, в 94-м, "посчитав кассу", решили, что достаточно "экспериментировать", пора делать игрушку.

"МИ": Как родилась идея "Пайка"?

С.К.: Дело было на природе, во время отдыха... Но тогда, в 94-м, мы затевали стратегию, которая называлась The Art of Battle. У нас даже есть торговая марка. И если кто-нибудь напишет игру с таким названием, то...

Месяцев семь возились мы с этим проектом, но потом наступил некоторый финансовый кризис, и игра была отложена до лучших времен. Вот тогда-то и родилась идея PIKE. Точнее, был придуман новый engine, по которому не герой вращается вокруг объекта, а объект, земля вертится вокруг него. Герой должен быть в центре всего!

В то время все рубились в Raptor, спрайты из которого и были использованы при создании первой альфа-версии PIKE. 26 сентября 1994-го мы окончательно решили, что надо делать именно PIKE: сменили художников и практически только тогда всерьез приступили к проекту.

С сентября 94-го по январь следующего года очень активно занимались музыкой. У нас накопилось около 20 прекрасных музыкальных композиций, часть из которых затем ушла в другие (чисто музыкальные)

разработки.

Чудом сохранилась версия PIKE, в которой сам герой выглядел форменным... колобком, но уже были нарисованы вертолеты, пехотинцы. Все было двухмерным, к тому же очень "пикселизованным", и мало кому нравилось.

В феврале 95-го у нас была приличная версия — с прекрасной музыкой, хорошей 2D-графикой, представляющая собой обычную аркаду. Тогда же мы, в очередной раз посчитав финансы, решили, что нужно искать нормального издателя (публиковаться во второсортных shareware-компаниях не хотелось). Переделка всего PIKE должна была занять еще год: мы поняли, что, оставив 2D, попросту "убьем" игру: к тому времени она мало кому будет нужна.

Так что с января по июнь мы активно занимались переложением игры в 3D, имея в начале прошлого лета очень симпатичную версию. Но... (как много "но" в этой истории) тогда же пришло очередное озарение: конкурировать на рынке аркад не имело никакого смысла — слишком много ходило подобных игр. И мы создали специальный сценарий, усложнили игровой момент. Предполагали даже использовать full-motion video, и, я думаю, во второй версии PIKE это будет реализовано. После чего я начал искать встреч с американскими издателями. Объехал около 20 компаний, получил несколько предложений. В частности, нам советовали объединить PIKE с тем, что было у издателей, добавить 3D-технологию...

К счастью, несколько крупных проектов системного ПО, которые мы запустили как shareware, неожиданно принесли деньги. Это позволило нам обновить команду художников и программистов. Мы были наделены предыдущим не очень удачным опытом и перешли от зарплаты к оплате конкретных задач, что было гораздо эффективней.

Приток денег в сентябре-октябре совпал с успехом наших партнеров, что позволило, во-первых, получить от них дополнительные инвестиции, а во-вторых, наметилось отделение производителей системного software от разработчиков PIKE. Это привело к появлению отдельной компании — Snowball Interactive.

В феврале-марте нынешнего года мы вплотную занялись улучшением интерфейса, "играбельности", проработкой AI. Так что сейчас PIKE почти закончен.

"МИ": Что ждет PIKE?

С.К.: В начале осени PIKE выйдет в Европе, и европейская версия игры, скорее всего, попадет на Cebit Home. Полагаем, что в ближайшее время появится и русский PIKE, издателем которого выступает известная компания "Дока".

Вообще говоря, с поиском российского "паблишера" были проблемы, поскольку всегда стоит вопрос: публиковать у того, кто больше заплатит, или у того, кто обеспечит хорошую рекламу, более качественное издание, лучший promotion. Было выбрано второе. Мы даже готовы потерять деньги, лишь бы российский продукт был на самом высоком уровне. Почему? Репутацию здесь надо создавать уже сегодня, через два года начинать в России с нуля будет невозможно.

"МИ": А как ты вообще относишься к российским играм?

С.К.: К сожалению, у нас мало кто понимает, что время низкобюджетных игр миновало. Эпоха puzzle'ов прошла (даже качественная головоломка требует денег — дизайн!), а создать в России хорошую игру, не вкладывая в нее, сегодня уже нельзя.

Тот же, кто, сделав игру малой финансовой кровью, затем идет с ней на Запад, лишь портит имидж России. Надо прикладывать все усилия, чтобы таких игр выходило как можно меньше — это действительно иной раз сильно усложняет жизнь другим разработчикам. В этом смысле мы все должны быть благодарны таким людям, как Алексей Пажитнов, Tetris которого столько хорошего сделал для России...

А вообще... давайте подождем год-другой, и, я верю, мы увидим никак не меньше пяти российских проектов. Больших и качественных.

Вел интервью ***Максим Белянин.***

естественно, было и до WC, но именно "Висюк" открыл глаза автору этих строк. Короче говоря, PIKE встал в этот ряд и ничем из него не выделяется. Как и любой симулятор, эта игра представляет собой набор миссий, каковые надо выполнить или геройски погибнуть. Причем советую брифинги все-таки прослушивать — дабы четко уяснить, какой подвиг нужно совершить на этот раз. Да и вообще, знания — это сила, а сила разуму не помеха. Кстати, я прошел-таки первую миссию, но это заняло у меня целых двадцать минут: не ведая о задании, я трудолюбиво завалил всех врагов и только случайно наткнулся на ангар, который надо было уничтожить. Если бы я не занимался эскалацией насилия, а сразу полетел туда, куда меня послало начальство, прохождение этапа заняло бы на четверть часа меньше.

Запуская игру, вы видите заставку — возвращение одного из PIKE с удачно выполненного боевого задания. Внимательно изучив это интереснейшее зрелище, вы попадаете в ангар — главное меню. Разные двери, открывающиеся при наведении на них мыши, соответствуют разным возможностям — выбор миссии,



Пейзаж перед битвой: вертолеты над морской гладью.

брифинг, предыстория, база данных по оружию. Лично меня в меню больше всего порадовала опция "ноутбук". Курсор мышки заставляет загружаться нарисованный компьютер, появляется "Нортон" и начинает что-то копировать. Реакция людей, знающих, что такое Norton Commander, на это зрелище заслуживает внимания и похожа на танцы неандертальцев вокруг первого костра. Если же нажать на самую большую дверь, то PIKE придет в движение, развернется и скроется с глаз. Так начинается миссия.

Игра сделана довольно нетрадиционно: вид сверху. "Пайк" летает над морской гладью, каковой, надо сказать, очень немного — почти вся поверхность моря застроена вражескими платформами, на которых нет-нет, да и завидинеется склад боеприпасов или солдат с пулеметом.

В первых миссиях из врагов имеют место быть два типа: наземные и воздушные. К воздушным относятся несколько типов вертолетов, к наземным — солдатики с автоматами (стреляют маленькими пульками, но зато быстро-быстро) и солдатики с ракетницами. Последние производят неоднозначное впечатление: хотя ракетница сама по себе почти не видна, вылетающая из нее ракета кажется просто огромной, особенно если сравнить ее габариты с размерами бойца, который ее запустил. В первый раз меня это сильно удивило.

Воевать в "Пайке" трудно. Во-первых, надо научиться попадать. Поскольку у игрока нет в запасе оружия типа ручного пулемета, а следовательно, и возможности отстреливать врагов очередями, приходится целиться. С этим проблема: враги не стоят на месте, а бегают (летают), как заводные, не забывая поливать вас ураганным огнем. В общем, как пишут в романах, пули свистели над головой, и опасности подстерегали нас на каждом шагу...

Системные требования:
486DX4/100 (лучше Pentium 120), 8 Мбайт RAM (лучше 16), 2-скоростной CD-ROM (лучше 4-скоростной), рекомендуется видеокарта PCI и 32-битная звуковая карта с Wavetable



Если враг не сдается, его уничтожают. Разумеется, ракетами.

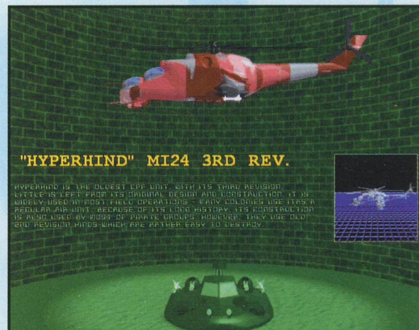
Особенно много хлопот доставляют, естественно, вертолеты: крутятся быстро и летают везде — не спрячешься. Приходится изничтожать. Негуманно, но что поделаешь. Для истребления вертолетов автор этих строк придумал простой, но действенный метод: давать задний ход, одновременно стреляя вперед. Винтокрылые гады обычно увязываются в погоню, попадают под обстрел и превращаются в металлолом.

С солдатиками, которые так смешно бегают вокруг ангаров, лучше не связываться. Уничтожайте только тех, кто сильно мешает — к примеру охраняет цель миссии (такую наглость прощать нельзя). Охота же за остальными солдафонами не принесет ничего, кроме потери времени.

Вот таков "Пайк". На первый взгляд, нового не так уж и много — летаешь, постреливаешь... Однако масса всяческих мелких нововведений, отличающих игрушку от зарубежных аналогов, позволяют говорить, что "Пайк" вполне оправдывает затраченное на него время.

Но есть еще одна вещь, о которой сначала писать не хотелось, но потом понял — все-таки надо. Дело в том, что "Пайк" сделан в России. Кричать тут, разумеется, не о чем. Какая, скажите, разница, где сделана хорошая игра? Однако то, что вещь мирового класса — и российская, просто подсознательно добавляет гордости. А это стоит отметить.

— Сергей Бублик



★ Snowball Interactive

70% ГРАФИКА
90% ЗВУК *балалайка!*
60% СЮЖЕТ

ИНТЕРЕСНОСТЬ

PIKE **75%**

Горит бензобак...

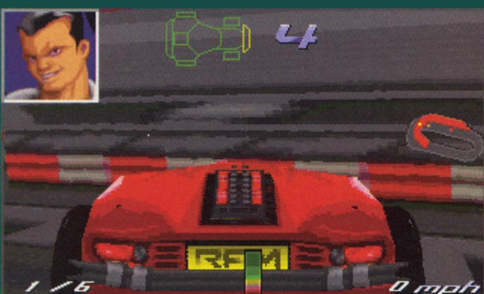
Я НАЖАЛ НА ПЕДАЛЬ — НЕ РАБОТАЕТ ТОРМОЗ,
ОЧЕНЬ ЖАЛЬ, НО ТЕБЯ ПОДВЕЗТИ НЕ СМОГУ Я.
ТЫ ЖЕ ВИДИШЬ САМА,
КАК ЯРКО ГОРИТ БЕНЗОБАК...

"МАНГО-МАНГО"

Рулить уважаете, господа-товарищи? Что значит "угу"? Баранку в зубы, и на трассу! Живенько! Track Attack, новая игрушка от MicroProse, совсем заждалась-застоялась, в нетерпении бьет обрезиненным копытом фирмы Good Year, скромно заявляя, что "changes everything". Everything! Стало быть, все наши представления о гоночных симуляторах в раз, стоит только засесть за Track Attack, перевернутся. Ну-ну... В общем, давай, дружище, кружочки наворачивай. Завербовался в глЮпые спортсмены, сам теперь и расхлебывай. Силком никто не тащил...

Решила раз гордая MicroProse изваять спортивную игру. А решив, постановила, что игра должна быть крута. Очениннь крута. Еще бы, чай MicroProse сама крута, на мелочи не разменивается. Ладно, спорт так спорт, но тема-то какая? Домино, городки или, быть может, прыжки-в-сторону-бег-в-мешках? Не-а... В лом, программировать долго, рисовать сложно. И тогда выглянула MicroProse в окошко и увидела, что "мерседесы" и "бьюики" бешено куда-то несутся, обгоняя "жигули" и "запорожцы", и сказала сама себе: only гонки! Мощные и страшные. А назовем Track Attack. И пусть у всех поджилки трясутся. Енджин могутный да трехмерный прикрутим. И пусть все завидуют. Музончик приладим разудалый. И пусть все в такт ногами дрыгают, головой о воздух бьются...

Короче говоря, автомотолюбы могут начать наслаждаться Track Attack прямо сейчас, потому что игра уже давно готова



и ждет новых жертв дорожной атаки. Только учтите, TAttack не есть достойный продолжатель дела DTrack, ибо до безобразия безоружен. Бороться с гадами (если уж мы хороший, то остальные кто?!) можно лишь одним способом, а именно — ДАВИТЬ!!! Давить придется с умом, потому как ваша машина тоже может быть разбита, а ремонт стоит денег. А денег жалко. Вот и весь TAttack. Простенько и без затей. Зато от MicroProse. Так сказать, brand game.



Кстати, коробка с игрулькой, как это у мелкопрозаиков водится, содержит замечательную книженцию, содержащую душещипательную историю гонок без правил и морали, описание технических систем и характеров персонажей, обитающих на трассах. Пересказывать ее содержание — низость, не имею я права лишать вас этого увлекательного чтения, сразу перейду к существенной части игры.

Итак, зрю в корень! И что же вижу? Гонку за бонусами! Какими такими бонусами? Позже... А пока о скучном, но важном. Интерфейсная часть TA выполнена в высоком разрешении и смотрится вполне прилично. Можно прокатиться по очень конкретной трассе, а можно принять участие в чемпионате (вот оно, родное! спорт, понимаешь, спорт и еще раз спорт!), авто себе подобрать или опции настроить — все как у людей. Выбираем чемпионат, знакомимся с трассой, читаем досье на соперников, рассматриваем их мерзкие рожи — и вперед.

Но есть у интерфейса специфический недостаток: гордясь своей спортивностью, игра после заезда утомляет вас итогами и рейтингами, что при посредственных результатах заезда угнетающе действует на психику... Кстати, после заезда, несмотря на общую физическую и душевную неврастению, бесстыдные соперники могут предложить вам выяснить отношения тет-а-тет. Но не в форме русской народной забавы "мордобой-ты-меня-уважаешь", а за рулем. То есть за баранкой. За которую крепко положено держаться. А раз положено — надо брать: к примеру, поспорив на определенное количество денежных знаков. Хотите — соглашайтесь, не хотите — ваша, мадам, воля. Но помните, что денежки в TA штука очень полезная: во-первых, банальный ремонт, во-вторых, запчасти (качеством получше и числом поболе), с чьей помощью можно сотворить из вашей скромно-стрёмной машины обыкновенное гоночное чудо. Замечу, что даже копеечное вложение в новые рессоры улучшает поведение авто на трассе, а что же тогда будет, если вбухать капитал в самый дорогой двигатель?!

Кстати, о копеечках: денежка, известно любой домохозяйке, счет любит. Счет такой: коли приехал первым, то денег будет много, последним — раз-два и обчелся, если вообще не доехал — кот наплакал. Однако, буду справедлив, капает всегда, так что сложность гонки (честные противники, руководимые всемогущим компьютером, тоже закупаются) будет помаленьку возрастать.

Конкуренты — забавная штука. Во-первых, их много. Кроме того, ребята

Системные требования: *486DX4/100 (лучше Pentium), 8 Мбайт RAM, 2-скоростной CD-ROM, SVGA, MS-DOS 5.0+ или Windows 95, 40 Мбайт на HDD, мышь (лучше джойстик), звуковая карта*





Нет, это отнюдь не лицо врага, это другое его место...

Вот так, собирая пользительные фишки и непринужденно вписываясь в повороты, и будете вы готовиться в шумахеры.

Во время гонки слух игромана услаждается ясными звуками трековой музЫки (модный QSound между прочим) и ревом двигателя. Тут, правда, создателям гордиться нечем: музыка не бог весть какая, но рычание движка заглушает (по крайней мере в установках по умолчанию). Так что оценка за аудиовпечатления варьируется между



твердой троечкой и натянутой четверкой — все зависит от вашего отношения к попсовеньким псевдометаллическим гитарным переборам...

Но есть (есть!) у ТА момент, который прощает ей многое! Если у вас имеется локальная сеть, модем или вы можете дотянуть до своего друга кабель СОМ-порта — САМИ ПОНИМАЕТЕ, ЧТО ТОГДА МОЖНО СОТВОРИТЬ! Оторветесь, оторветесь бесспорно.

Итак, если вас радуют нетривиальные гоночные симуляторы, типа упоминавшегося WipeOut, если вы любите сложные трассы и получаете удовольствие, разглядывая неуклонный рост своего рейтинга, то Track Attack с его 39-ю "кругами" вполне способна надолго одолжить вас у окружающей действительности. В противном случае — возможно всякое, хотя игра, право же, все-таки на любителя...

— Х.Мотолог

достаточно сильно персонифицированы: это означает не только картинку и описывающий былые подвиги текст-легенду, но и спортивные способности гонщиков. Причем можно говорить о пресловутой "честности" компьютера: соперники находятся практически в таких же гнусных условиях, что и вы.

Программисты не любят писать гонки, в коих компьютер позволяет оставить себя в дураках уже на старте. В Track Attack — позволяет. Впрочем, это не



Счаззз прикупим барахлишка...

принципиально, потому что ТА — очень динамичная игра. Некоторые участки трассы представляют собой кусок трубы, и поклонникам бессмертной Tube гарантированы приятные воспоминания. На дорогах то тут, то там попадаются разнообразные трехмерные объекты (особо выделяются шипы, торчащие в самых неподходящих местах, о них можно запросто разбить машину), повороты достаточно сложны, а отдельные отрезки предельно узки, поэтому переместиться с первого места на последнее можно в одно мгновенье. Количество трасс довольно велико, все они полностью трехмерны (это, конечно, не Descent, а автогонки, но посмотрите на картинки...) и отличаются собственным непростым характером. Так, на трассах встречаются разветвления, поэтому один и тот же "круг" можно преодолевать разными маршрутами. Самое смешное — это то, что в ТА можно разбиться вдребезги и покинуть гонку. Можно (причем запросто) вылететь с магистрали. Правда, лично вам это ничем не грозит: машина будет аккуратно перенесена в ту точку, с которой отправилась в пропасть.

"А теперь, Маша, о главном..." — сказал Дубровский. Что мы ждем? Графики? 320x200, но действительно 3D. За исключением небольших коллизий все достаточно мило; и текстуры, и бэкграунды, и детализация — твердая "четверка", да еще и с плюсом (за то, что при очень динамичной ситуации не тормозит на Р66). Можно выбирать вид на происходящее "из кабины", "сзади и сверху" или только "сверху". Динамика всех объектов приятна, причем навороченность трасс раскрывается на всю катушку, и радует, радует, радует!!!

Управление в ТА упрощено до отвращения — право-лево-газ-тормоз; последний при внимательном рассмотрении оказывается еще и задним ходом. Разнообразие вносит турбоускоритель, который помогает набрать скорость на прямых участках. Вот и все. А развлекаться? Верно. Можно и тешиться, за что поблагодарите Dynamic Track System, систему тех самых бонусов, о которых я уже говорил (к слову, издатель игры этот самый DTS шибко рекламирует, но ничего нового в нем нет. WipeOut помните?). По трассе разбросаны фишки, дающие игроку, их подобравшему, определенные преимущества — то ракетного топлива для ускорителя прибавится, то машина на халяву чиниться начнет. Польза это? — спрашиваю я вас. Самая что ни на есть прямая.

ИГРА **Track Attack**
предоставлена компанией Lamport,
тел.: (095) 125-1101

Track Attack
★ MicroProse

80%	ГРАФИКА
70%	ЗВУК
70%	СЮЖЕТ

ИНТЕРЕСНОСТЬ
73.5%

По Африке

страшная-страшная сказка

СОЛЮШЕН К ИГРЕ CONGO: DESCENT INTO ZINJ

...Вот и настало время развлечься (можно подумать, мы до этого вагоны разгружали). Правда, не для всех. Нижеследующий солюшен в первую голову обращен к тем, кто, прочитав в детстве жуткую историю про нехорошего дядьку Бармалея, ни капли не испугался. Потому что проверено: только они, эти славные герои, способны противостоять такой тонкой африканской штучке, как Congo от Viacom. О других же, право слово, и говорить не хочется: иных уж нет — в бегах от внезапно выскакивающих конговских монстров, а те далече — отлеживаются с инфарктами и внезапными приступами болезни, именуемой в народе "медвежья". Короче говоря, не советуем, а если вы все же..., то не пропустите ни строчки — будете хоть знать, когда выключать звук и лезть под стол...

Для тех, кто не видел одноименной голливудской фильмы, по которой поставлена игра, и принципиально не читает руководства, но очень хотел бы знать, о чем, как, кто и когда, кратенько изложим содержание Congo.

В не очень далеком будущем человечество наконец нашло более достойное применение алмазам, нежели окаймлять их золотом и продавать за фунты (а то и килограммы) стерлингов и других иностранных денег. Оказалось, что, используя в лазерах особый тип брильянтов (3bit Diamond), можно передавать огромное количество информации на огромные же, немыслимые прежде расстояния. И ученым зело захотелось заполучить подобные камушки для экспериментов. Но нашлись и такие товарищи, которые вовсе нам не товарищи, что заинтересовались иной, прямо скажем, милитаристской стороной этого открытия, ибо лазер на базе 3b-алмаза способен не только созидать, но и разрушать. Много и без разбора.

В общем, однажды в лохматые африканские джунгли отправилась экспедиция археологов, поставившая своей целью найти остатки древнего города Зинж (Zinj), в коем во времена оные во всю шла добыча требуемых алмазов...

Как вы уже догадались, связь с той экспедицией внезапно прервалась. То ли обезьяны съели, то ли милитаристы не погнушались. И вашему герою, которым помимо долга перед родиной движет банальная "любов" (чье имя — главная пропавшая археологичка), приходится отправляться на поиски сгинувших ученых.

Охота на змею

Благополучно выпав из самолета, первым делом стоит отыскать контейнер со снаряжением. Открывается он с помощью ножа. В контейнере лежит все, что пригодится вам на первых порах, а именно: надувная лодка, фотокамера и персональная рабочая станция (это такой маленький, но очень умный компьютер), все функции которой вы просто обязаны тут же изучить.



• Какая невоспитанная обезьяна!

Почему? Да потому что без нее вам не ступить ни шагу: мудрая машинка позволит вам контролировать свои перемещения по джунглям, анализировать фотоснимки, получать необходимую для успешного завершения задания информацию, проигрывать записанные звуки и даже узнавать о предназначении того или иного предмета.

Теперь садитесь в лодку и переправляйтесь на другой берег. Отыщите там труп (это не сложно) и вытащите из хладного тела дротик (не бойтесь, местные покойники не кусаются). Побродите по джунглям, пока не наткнетесь на змею. Ради бога, не обнимайтесь с ней голыми руками — ум-ре-те, гадина крайне ядовита.

Чтобы с успехом миновать эту гнусность, вам придется лишить ее жизни (думать надо на кого шипеть!). Снова ныряйте в лодку — на сей раз, чтобы оказаться на левом берегу. Перед отплытием рекомендуется наметить маршрут по карте. Отыщите пропасть с подъемным мостом, где-то поблизости стоит чаша с ядом, а рядом с ней лежит духовая трубка. Ну-ка сообразите, что можно сделать с дротиком, ядом и духовой трубкой. Верно! Свернуть змею в бараний рог и сварить из нее вкусный супчик. Вернитесь к шипящей нечисти и застрелите ее. Путь свободен.



• Прилепите маячок к Эмми, чтобы отслеживать ее перемещения.

Затариваемся

В развалинах здания найдите глиняную обезьянью головку. Не удивляйтесь, но это ключ, активизирующий механизм привода моста. Переправившись через пропасть, вы обнаружите себя в разрушенном городе. Используя компьютер (рабочую станцию), получите изображение квадрата, в котором находится город. Следуя прямо, вы наткнетесь на разгромленный лагерь пропавшей экспедиции. По дороге — не надо дрожать, это не страшно — вам попадется говорящая... горилла. Обратите внимание на интонацию, с которой герой констатирует факт ее появления.

В лагере возьмите колышек для палатки и кружку. Теперь направляйтесь к мерцающей голубой точке, что видна на карте. Около входа в развалины есть ручеек, на берегу которого лежит искомый "ключик" в виде головы обезьянки. Приобщите его к делу... Опочки! Ну вот, началось! И что теперь делать?! "Ключик" уплыл вниз по течению...

Бог с ним, потом сыщется. Осмотритесь и найдите пульт управления (вскорости дюже пригодится). Оказавшись во дворе, отыщите на стене план дворца и сфотографируйте его. Затем проанализируйте полученный снимок. Теперь на вашу карту наложен план города. Поднимите веревку: она придавлена куском колонны, а потому почти не видна. В одной из башенок позаимствуйте радиационный сканер. В другой башне прихватите радиомаячок — лежит внутри непонятного устройства, похожего на печку-буржуйку.

Да, кстати, вас еще не достали ежеминутными сеансами связи? Во время одного из них у вас должна сгореть микросхема. Ничего, найдем новую. Около двери с шестью глазами подберите электронный ключ. Вернитесь к остаткам лагеря и

Congo

Системные требования:
486DX2/66, 8 Мбайт RAM, 2-скоростной CD-ROM, Windows 3.1, звуковая карта, мышь

ИГРА **Congo** предоставлена **Электротехническим обществом** (Москва)

откройте кейс обнаруженным электронным ключом. В нем находится исправная микросхема связи, которую нужно вставить в разъем на вашем компьютере, и аудиосканер. А еще здесь есть маленький сейф. Перестаньте, пожалуйста, тыкать в него чем попало, вам же английским языком говорят: сейф открывается звуковым паролем. Свяжитесь с боссом и выспросите у него код. Полученную запись проиграйте над кейсом, и сейф растворится. Спасибо.



• **Остатки лагеря.**

Теперь у вас есть патроны, но нет винтовки (автомата, пулемета). Об этом немного позже. Загляните в юго-западный угол сектора и подберите там уплывший заветный "ключик": вот куда прибило глиняную черепушку.

В поисках шаров

Самое время разобраться со всем тем хламом, что вы насобирали. Чтобы пробиться дальше, вам необходимо отыскать полдюжины шаров и вставить их в дверь. И не просто вставить, а в определенном порядке. Ну, а дабы найти шары, вам нужно посетить все места, отмеченные на карте глазом...

Кроме того, многие городские стены испещрены иероглифами, составляющими вкупе фразу "The hidden watchers protect the eternal celestial garden". С помощью радиационного сканера посчитайте число глаз, светящихся рядом с иероглифами. Запишите перевод обнаруженных слов и количество светящихся глаз. Понятно, что нужно найти все слова, составляющие упомянутую выше фразу. Количество глаз — это номер шара, а номер соответствующего слова в предложении соответствует номеру ячейки, в которую его надо вставить. Ячейки нумеруются с верхнего левого угла вниз.

Что ж, приступим. Загляните в башни. Используя "ключ"-череп или кружку (!), спуститесь вниз. В одной из башен шар просто валяется на полу. В другой необходимо вложить "ключ" в специальное место под надписью и вытащить шар из раскрывшегося глаза.

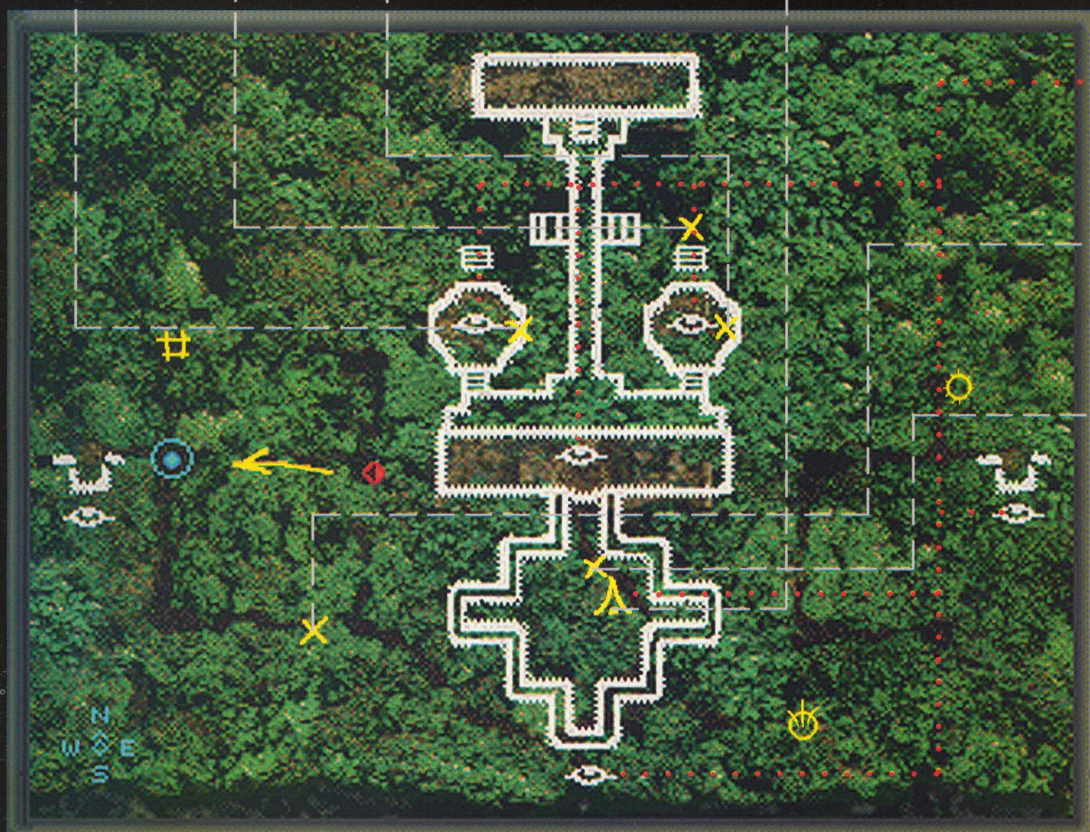
Третий "колобок" лежит около пропасти в неглубокой нише. На юго-востоке отыщите вулкан и накройте его лодкой. За ним вы встретите крайне невоспитанную гориллу. Не обращайте на нее внимания (пока не обращайте). Разыщите маленький вулканчик и суньте в него колышек для палатки. Полученный "крючок" соедините с веревкой. Зачем такие сложности? Для того, чтобы выбросить все в пропасть (глупая шутка). А если серьезно, то, естественно, чтобы залезть на главную башню, где и лежит четвертый шар.



• **Нужный поворот отмечен треугольником.**

Вернемся к обезьяне (кто скажет, что горилла не обезьяна?). Вы, должно быть, уже заметили, что рядом с дверью прячется какое-то злобное существо, выдающее свое присутствие угрожающим рычанием. Запишите этот рык с помощью аудиоскане-











Нагрейте колышек в вулканчике и прекрепите его к веревке.

Накройте газовый вулкан лодкой.

Здесь нужно обмакнуть радиомаячок в смолу, чтобы потом прикрепить его к Эмми.

Стрелка показывает перемещение, при котором Эмми оказывается в тупике.

ра. Вам остается проиграть полученную запись, будучи рядом с невоспитанной гориллой, и та тут же ретируется. Получите пятый шар!

С шестым сложнее. Вы уже, верно, заметили, что Эмми (так зовут говорящую гориллу) играется им, сидючи возле лагеря, и расставаться с шариком пока не собирается. Придется... что? Так точно — отбирать силой.

Пройдя в западный участок сектора, разыщите пару деревьев, из которых вытекает липкий сок. Намажьте этой гадостью радиомаячок и вернитесь к лагерю. Прилепите маячок к Эмми и начинайте преследовать ее. Необходимо загнать гориллу в тупик около руин на западе. Преследуйте ее до тех пор, пока она не окажется на перекрестке. Затем обойдите обезьяну таким образом, чтобы она оставалась от вас на западе. Теперь снова двигайтесь на нее, и вот — она в тупике. Делать животине нечего, придется отдать шар. Все. Разжившись всеми шарами, вы наконец располагаете словами, составляющими фразу.

Подойдите к двери и начинайте вставлять шары. Первый, второй, тре... А сейчас



• Карта копей.

внимание: закрывайте глаза и залезайте под стол. Потому что... Страшно? Вот и я чуть со стула не упал, когда это случилось в первый раз. А чтобы этого больше не происходило, нужно зарядить пушки, располагающиеся по охранному периметру. Сначала вставьте заряд (рожок с патронами) в пушку, находящуюся возле стены с картой города, затем в ту, что видна через проломанную стену башни. При этом используйте пульт, иначе пушки начнут стрелять в вас.

Заканчивайте с шарами (слышали звуки выстрелов?) и переходите в следующий эпизод.

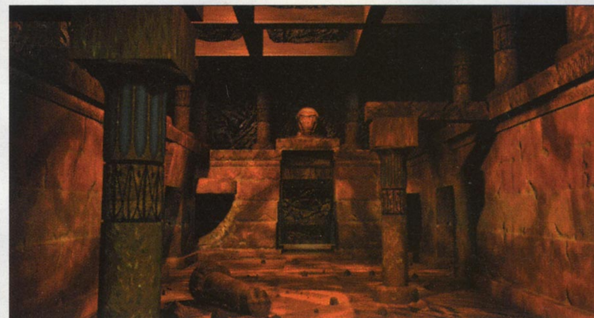
Лабиринт

Вот тут-то основные страсти-мордасти и начинаются. Как вы думаете, куда вы попали? Как насчет лабиринта, где просто не протолкнуться от снующих злобных горилл? Вопрос: как найти правильный путь, а главное, как осилить его, оставшись в живых? Ответ: ищите дорогу с помощью радиационного сканера (нужный проход отмечен треугольником), а выжить вам поможет аудиосканер (эта мощная штучка позволяет слышать даже пение кишок в желудках гнусных обезьян, находящихся в соседней комнате). Если вам удалось добраться до комнаты со скелетами на полу — половина пути пройдена.

Алмазные копи. Спасение археологов

Уф... Ну все, лабиринт позади, мы оказались внутри алмазных копей. Что делать? Вновь обратитесь к плану местности (использовав компьютер). Спуститесь вниз и найдите комнату, в которой имеется синий кристалл с изображением человеческой руки. Он открывает створки, за которыми на стене высечен план алмазных копей. Ура! Имея план, мы наконец-то можем приступать к вызволению бедолаг-археологов, попавших под обвал.

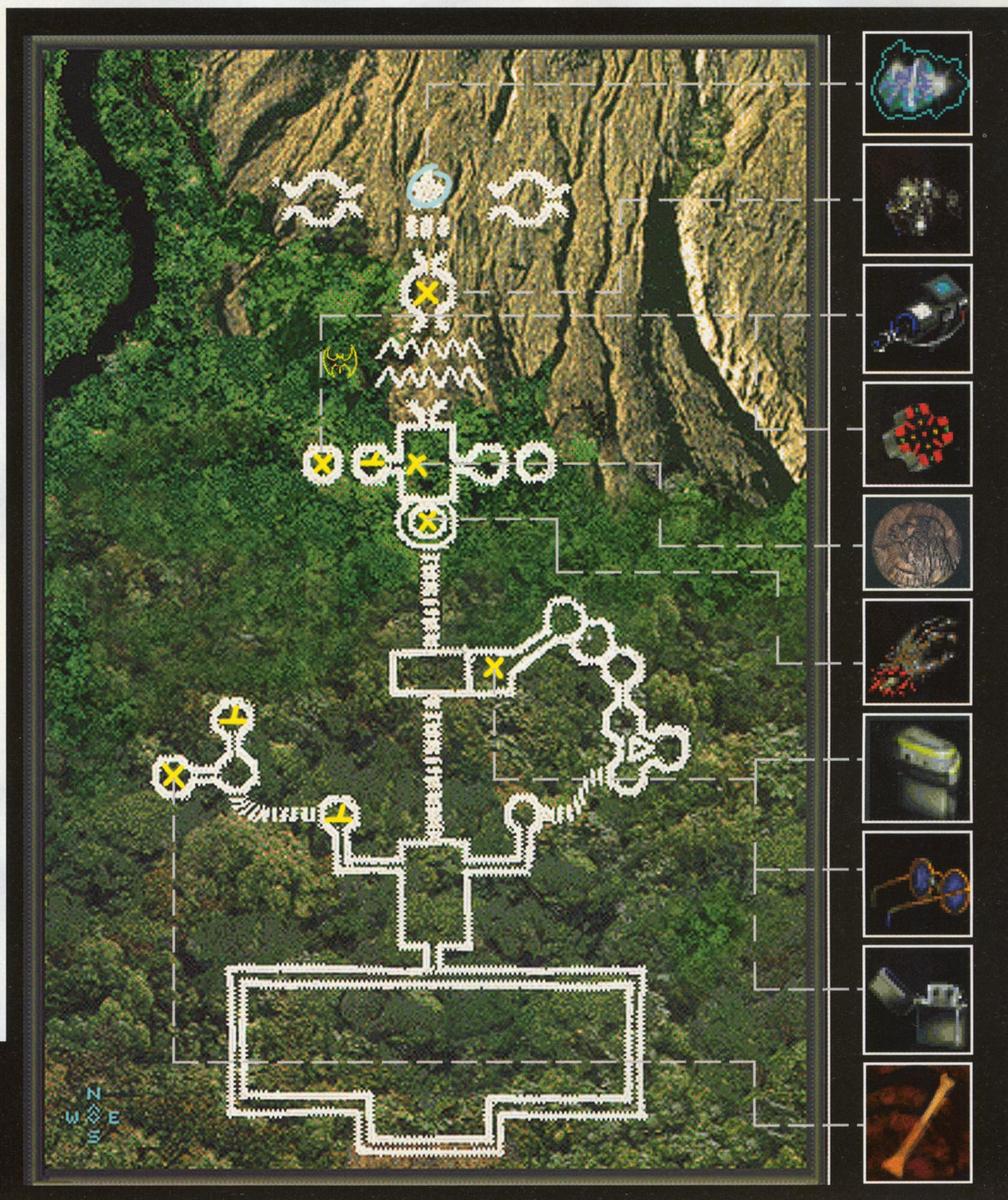
Вернитесь в зал, в котором вы оказались, вынырнув из лабиринта. Если пойти из него по коридору налево, можно наткнуться на некий рычаг. Не трогайте его, шагайте дальше. Так вы приблизитесь к пропасти, на другой стороне которой находится механизм с зубчатым колесом. Слева на



• Главный зал копей.

стене имеются три вертушки (колеса), с чьей помощью можно выдвинуть мост через пропасть. Но прежде, манипулируя вертушками, разблокируйте механизм (вы услышите позвякивание), а потом быстро его заблокируйте. Рычажок на стене (на другой стороне пропасти) сменит положение, и мост выдвинется.

Миновав мост, вы заметите еще один рычаг. Его надо повернуть. Затем снова вернитесь в зал. Видите два отверстия с обеих сторон прохода? Так вот — нам в



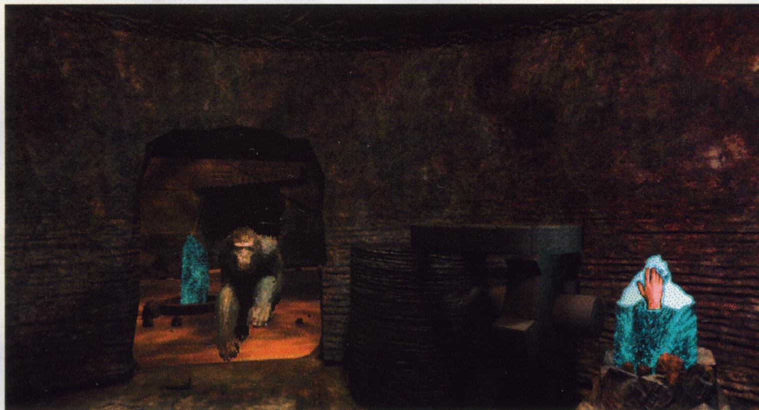


Этими рычагами изменяется направление движения в туннелях.



Писк летучей мыши (она висит под потолком) поможет вам отколоть алмаз.

левое. Катание по туннелям требует определенной сноровки. Нужно вовремя сворачивать в боковые проходы, чтобы не сгореть заживо в лаве. Потренировавшись немного (и загубив пару-тройку жизней), вы, наверное, все же достигнете конечной цели ваших путешествий, коей является комната с большущей кучей скелетов.



• Можешь попрощаться со своей рукой!..

Подберите кость, по-моему, берцовую, после чего поверните рычаг в комнате, располагающейся слева от зала.

И вновь отправляйтесь в путешествие по левому туннелю. В конце концов вы прибудете в комнату со сломанным рычагом. Использовав предусмотрительно подобранную кость, поверните его. Осталось возвратить в первоначальное положение два первых рычага. Сделали? Теперь опять ныряйте в левую дыру. На этот раз вы доберетесь до помещения, наполовину заваленного камнями. Искомая экспедиция находится за обвалом. Необходимо подобрать лазер и энергетический ключ. Последний вставьте в отведенное для него место рядом с висящими на стене взрывпакетами (промахнуться невозможно). Не спрашивайте, опасно ли это. Смертельно опасно. Но что делать?..

Конечно, все обошлось, и археологи оказываются на свободе. После всего пережитого им уже не хочется продолжать поиски алмазов. Но это им. Вы — экземпляр совсем другого рода. В общем, не отступать и не сдаваться!

Вожделенный алмаз

В зале, в котором вы оказались после взрыва, есть дверка с висящим над нею звоночком. Позвоните в него и изо всех сил бегите оттуда. Влетев в соседнюю комнату, развернитесь и ждите. Засада! Когда в дверном проеме покажется горилла, закройте дверь. Обезьянью лапу, нечаянно отрубленную дверью, захватите с собою, хоть это и противно. Разыщите два секретных места, отпираемых оной лапой (это тривиально), и сфотографируйте иероглифы, скрываемые створками.



• ...она нам пригодится.

Затем займитесь поисками рюкзака "крошки" Эмми. Его видно через решетку в одной из комнат. Как только он окажется у вас, возвращайтесь в главный зал и ныряйте в правое отверстие. Поворачивая все время направо, вы окажетесь в комнате с двумя дверями. Повесьте рюкзак на отпирающий решетку рычаг и выходите через дверь. В соседней комнате вам встретится Эмми. Попытайтесь заговорить с ней. Вы услышите голос, доносящийся из комнаты, в которой вы оставили рюкзак, и страшное рычание разгневанного монстра, привлеченного речью. Представьте себе, что случилось бы, если б вы подняли решетку... Но теперь монстр занят делом, и путь свободен.

Пройдя через дверь с решеткой, вы очутитесь в комнате с тремя выходами. В двух из них вас ожидает быстрая и ужасная смерть. Чтобы выбрать правильную дорогу, присмотритесь к жестам Эмми. Оставив за плечами еще несколько залов, вы попадете в комнату, где лежал рюкзак (правда, с другой ее стороны). Возьмите надувную лодку, очки и зажигалку. Спускайтесь вниз к пристани. По дороге, в зале со звоночком, подберите некое подобие тарелочки с изображением обезьяны (уже ненавижу!). Спустите лодку на воду и подплывите к двери, вставьте в нее только что подобранную "тарелку" и следуйте дальше.

Обратите внимание на мерзкий писк, от которого раскололись очки. Пройдя по коридору, вы обнаружите помещение, заполненное до половины водой. Чтобы миновать его, вам понадобится заняться его осушением. Снова поставьте лодку на воду и взгромоздите в нее свое неусидчивое тело. Повернитесь направо и отколите кусок сталактита. Вернитесь назад и, воспользовавшись отколотым сталактитом, отбейте камень, удерживающий лаву. Лава мгновенно испарит воду в затопленной комнате.

Повернитесь и обратите внимание на газ, выходящий из трещины. Если вы не хотите неприятностей, подпалите его зажигалкой. В осушенной комнате откройте ящик с головоломкой и, перекатывая шары из одного положения в другое, составьте картинку, которая была за секретными дверками. Головоломку нельзя назвать дико сложной, и, помаявшись с полчаса, вы наверняка добьетесь успеха.

За дверью находится комната с вкрапленными в стены алмазами. Силой их достать не удастся. Попробуем добыть хитростью. Помните писк, который расколол очки? Вернитесь в пещеру, где это произошло, и, сев в лодку, поищите летучих мышей (под потолком). Запишите писк этих тварей и воспроизведите его возле большого алмаза.

Все! Ваша миссия выполнена! Получите Нобелевскую премию — 3b-алмаз у вас в руках. Осталось последнее — вырваться из подземелий. Но это просто: пробираясь через комнату с лавой, тщательно подбирайте камни для опоры.

Выбравшись на свет божий, отправляйтесь на встречу с боссом. Но прежде наметьте маршрут, чтобы избежать перекатов на реке. Лишь только вы доберетесь до места встречи, босс тут же потребует от вас сокровище. Конечно же, вы уловили в его интонации что-то



недоброе. Начальник спустит с вертолета анализатор, в который вы должны положить алмаз. Без проблем. Вставьте алмаз в анализатор, но когда появится надпись "Secure Sample", быстро замените его булыжником. Тем, который откололи сталактитом. Обрадованный босс, лишившись остатков совести, заявит, что жить вам осталось всего ничего. Разбежался, фашист! Придется тебя разочаровать.

Вставьте в лазер микросхему связи и алмаз. Найдите справа на небосводе место, в котором перекрестие становится зеленым. Это значит, что лазер нацелен точнехонько на сателлит. Именно с него скоро придет сигнал, который взорвет здесь все и вся. А про лазер, негодяи, вы забыли?! Нажимаем кнопочку, и... Какой сателлит? Не было никакого сателлита...

И тут игра внезапно кончается. Даже обидно — как же так, ходил, бродил, жизнью рисковал, а главный негодяй остался ненаказанным... Увы, придется утереться, такая игра. Congo называется.

Ну и кому из вас не было страшно? Только честно и в глаза. Понятно, таких не нашлось. Не расстраивайтесь — это абсолютно нормально. В экспедициях и не такое бывает...

— *Crazy Blot*

Congo: Descent into Zinj

★ Viacom

95%	ГРАФИКА
70%	ЗВУК
85%	СЮЖЕТ

ИНТЕРЕСНОСТЬ **80%**

КАКУЮ МУЗЫКУ СЛУШАЮТ В ID

Закидав гранатами очередного Q-гада, мы вдруг подумали: а почему бы не...? В самом деле, что нам мешает? Ни-че-го. Вот так, из ничего и родилось это интервью с **ДЖЕЕМ УИЛБУРОМ (JAY WILBUR)**, президентом id Software, которое он любезно дал нам по телефону.



Фото Холли Купера (Holly Kuper).

"Магазин Игрушек": Кто стоял у истоков id?

Джей Уилбур: Изначально это были John Romero, John Carmack, Adrian Carmack и Tom Hall.

"МИ": Говорят всякое, звучат разные названия, и все-таки: что было первой игрой id? самой первой?

Д.У.: Насколько я помню, самой первой игрой наших программеров было что-то для компьютера Apple 2...

"МИ": А чуточку подробней? Как игра называлась? Каков был ее сюжет?

Д.У.: Простите, но это было так давно... Как ни странно, никто — не только я — уже не помнит ни названия, ни сути той древней игрушки. Впрочем, если приставить к виску Джона Ромеро автомат "Узи", он, может, что-нибудь и вспомнит. Но... я не вижу в этих воспоминаниях смысла. Сегодня есть Quake и только Quake.

"МИ": Вот-вот, и мы про то же. У всех на устах это магическое слово. Игра фантастическая. Как id удалось создать подобное? Может, вам помогали другие компании? Одно время ходил слух, что часть технологий вы купили у Future Crew. Да и, знаете, как-то слабо верится, что команда из 15 человек способна выдать такой результат. Будь наша воля, мы бы наградили вашу компанию... скажем... Нобелевской премией. Так сказать, за основополагающий вклад в отрасль и отдельные выдающиеся результаты...

Д.У.: Спасибо за доверие. Польщен. Только делаем мы все самостоятельно. От и до. И помощи ни у кого никогда не просили. Мы гордые, сторонние разработчики нам не нужны. Romero и Carmack — блестящие программисты, которые легко справляются с любой поставленной задачей, писать вещи, подобные Quake, стало их судьбой. Кроме того, нами двигал потрясающий успех DOOM, плюс — у нас наконец-то появились деньги, много денег, и мы смогли сделать все исключительно своими силами. Кстати сказать, DOOM — просто потрясающая игрушка...

"МИ": Какую технику вы использовали для создания Quake?

Д.У.: Любимая платформа компании — NeXT. У нас 10 компьютеров NeXT, 2 Silicon Graphics и, конечно, много-много PC. Но изначально все алгоритмы, вообще все делалось на NeXT.

"МИ": Планируете ли вы выпуск Quake на приставках?

Д.У.: Слава богу, мы дожили до тех времен, когда можем выбирать. На наш взгляд, наиболее перспективными современными консолями являются Sony PlayStation и Nintendo'64. Все остальное — от лукавого. Так что, наверное, мы сделаем Quake только для этих платформ.

"МИ": Клоны Quake, будут ли они появляться? Нечто вроде Heretic 3 или Hexen 2?..

Д.У.: Обязательно появятся, причем в самое ближайшее время. Мы ведем переговоры с Raven Software. Как будет называться их игра, мы пока не ведаем. Кто знает, может, будет и Heretic 3. Одно могу сказать точно: мы заинтересованы в появлении клонов.

"МИ": А что вы скажете о QuakeC, о котором давно и безуспешно шумят в "Интернете"? Что же все-таки это такое? где и когда будет распространяться?

Д.У.: QuakeC — язык сценариев для Quake. С его помощью пользователь сможет создавать новые уровни, программировать поведение врагов (AI). Безусловно, выпуск QuakeC повлечет за собой появление огромного количества клонов. Кстати, мы решили, что этот язык будет бесплатным. (На вопрос "когда?" ответа мы так и не получили, хотя предполагалось, что QuakeC будет выпущен вместе с игрой. Игра живет и здравствует, а QuakeC все еще нет. — Ред.)

"МИ": Что вы думаете о новых игровых технологиях и о повальном увлечении full-motion video?

Д.У.: Честно сказать, я знаю куда лучшие способы потратить деньги... У нас даже и в мыслях нет использовать эту штуковину, full-motion video, в своих игрушках. Пусть этим балуются другие, а мы располагаем идеями поинтересней. А на счет других новейших технологий — это Quake. Новее не бывает. Просим любить и жаловать.

"МИ": В России DOOM стал едва ли не национальной игрой. Та же участь, уверены, ждет и Quake. В этой связи резонен вопрос: что вы думаете о российской локализации Quake?

Д.У.: Буду откровенен, только не обижайтесь: у нас и так забот полно. Кроме того, Россией занимаются наши партнеры — GT Interactive. Если они решат локализовывать Quake для вашей страны, то они этим и будут заниматься.

"МИ": А вы бы не хотели посетить Россию — чтобы лично убедиться, как вашу компанию здесь любят, как интенсивно развивается у нас рынок компьютерных игр?..

Д.У.: Я бы с удовольствием, но, боюсь, жена не отпустит (смеется. — Ред.).

"МИ": Джей, а дети у вас есть? Они в Quake играют?

Д.У.: Есть — два парня, 3 и 6 лет. Но в Quake они пока не играют. Причина проста: я не считаю, что они должны играть в то, что зовется сейчас Quake'ом (разговор происходил до официального выпуска игры. — Ред.). Вот когда выйдет окончательный релиз... Но, заметьте, я не берусь утверждать, что детям такого возраста можно играть в Quake. Пусть решают их родители. Хотя, очевидно, что никакой опасности (а кое-кто говорит о влиянии на неокрепшую детскую психику) наши игры не несут. Я в этом убежден.

"МИ": Можно вопрос немного не по теме? Правда ли, что Джон Кармак собирает древние мечи?

Д.У.: Не совсем. Он увлекается коллекционированием древних мечей, сделанных современными мастерами, и, говорят, преуспел в этом.

"МИ": А почему вы выбрали группу Nine Inch Nails* для создания спецэффектов в Quake?

Д.У.: Во-первых, эта группа нам очень нравится. Всем без исключения. Более того, мне кажется (говорю только за себя), что некоторые композиции этой команды являются вершинами музыкального искусства. В своем жанре, разумеется. А во-вторых, они наши старые друзья, и им нравится, чем мы занимаемся.

"МИ": Благодарим вас за интервью. И надеемся когда-нибудь увидеть локализованный Quake!

Д.У.: А я мечтаю увидеть ваш журнал! Никогда не видел русских журналов. Тем более игровых... Даст Бог, в скором будущем у вас в России все цивилизуется, и мы с удовольствием нагрянем в вашу страну с новыми проектами. Только не спрашивайте — с какими...

С главным id'ешником общался Максим БЕЛЯНИН.

---

* Индастриал-команда Nine Inch Nails была организована в 1989 году человеком по имени Трент Резнор (мультиинструменталист, композитор, поэт), которому и обязана всем, чего на сегодня достигла (а среди достижений есть даже Грэмми). Вместе с Резнором (верней, за его спиной) в группе медитируют: Крис Вренна, Робин Финк, Денни Лонер и Чарли Клузер. И хотя Резнор отнюдь не психопат, основная тема его поэтической лиры — суицид, серийные убийства и прочие социально-клинические глюки.

НАШ ЧЕЛОВЕК НА БЕРМУДАХ



Игорь СЕЛИВАНОВ, один из создателей "Бермудского синдрома" (а также Filler'а, "Собора" и пяти образовательных мультимедийных программ, сделанных исключительно для европейского рынка), на интервью с нашими корреспондентами согласился хоть и сразу, но неохотно, как бы через силу. Почему? Игорь — человек к паблисити более чем равнодушный, но вежливый, поэтому интервьюеры, по их собственным словам, поначалу чувствовали себя несколько неуютно: "Пришли, время отнимаем, вопросы какие-то задаем..."

Знаем точно (поскольку самих от компьютера не оторвать), что играющий народ, уставший от многодисковых изощренных компьютерных movies, страсть как соскучился по старым добрым бродилкам-стрелялкам. "Принца Персии" еще помните? Вот-вот... Золотые были времена!.. Только где они, эти игрушки?

Скажите честно: вы верите, что есть еще на земле аркадная ходилка, способная вас увлечь — всерьез и надолго?.. Нет? И напрасно! Есть, есть такая пар... тьфу!.. игра! И перестаньте, пожалуйста, нагло ухмыляться, мы совершенно серьезно, поскольку вот уже неделю никак не можем оторваться от "Бермудского синдрома" — чисто русской, но очень изящной ходилки, воплотившей все сокровенные мечты первых геймеров постсоветской эпохи...

И еще одно существенное, на наш взгляд, замечание, проливающее некоторый свет на неафишируемую ранее позицию редакции. Уже давно нами принято решение, касающееся российских (подчеркиваем: только российских!) игрушек: до тех пор пока отечественная игровая индустрия не встанет крепко на ноги, мы намерены писать только о тех играх, которые пришлись нам по душе. Это значит, что игровые программы, кажущиеся нам некондиционными, будут просто замалчиваться.

Так вот, "Бермудский синдром" — это не тот случай, о котором надо держать язык за зубами...

Игорь СЕЛИВАНОВ: "Вообще-то я в игры не играю..."

...Одна из нас, протянув загребущую лапу к сахарнице, так крепко двинула свою напарницу по локтю, что изрядная доля любезно предложенного Игорем кофе вылилась на включенный на "высокую чувствительность" диктофон (хорошо, что не на хозяйский ковер!). Не совсем здоровая реакция "обиженной" мгновенно оживила атмосферу, и разговор пошел веселее.

Но интервью, как ни странно, началось не с вопроса, а с ответа на так и не успевший родиться вопрос:

— Вообще-то я в игры не играю. Если честно, — решительно заявил Игорь...

"Магазин Игрушек": ?!

Игорь Селиванов: Во все, что выходит, играет мой художник Алексей Данилкин. Он и советует мне, что я должен посмотреть...

"МИ": Почему же ты стал заниматься играми, если не играешь?

И.С.: Расскажу, как все это начиналось. Сформировался Gamos, и мы написали игру Filler (между прочим проект тянулся почти год!). Был там такой человек — Сергей Павлов. Тоже программист веселый. Когда нам совсем нечего было делать, мы друг другу машины портили, а потом восстанавливали. Развлекались... Наконец нам надоело сидеть без дела, и мы сделали Filler'а — за месяц написали. В нашей версии он по Москве и ходит... Я тогда учился, вечерами приходил в "Геймос" и от нечего делать "творил"...

Помню, все тогда играли в Double Dragon, а я — нет, поскольку не люблю. И мы с художником (я с ним в "Геймосе" и познако-

Не знаю, многие ли из вас уже успели познакомиться с "Бермудским синдромом": в России игра только-только начинает раскручиваться. Тогда как Европе и Америке повезло больше (это несколько обидно, но это так) — и в Старом, и в Новом свете в нее играют уже довольно давно и увлеченно, а всем известный французский канал МСМ ("Музыка! Absolutely no regrets!") даже использовал фрагмент из "БС" в одной из своих забавных заставок.

Наконец очередь дошла и до дикой Раши. И оказалось (таково во всяком случае первое впечатление), что на родине игрушка тоже пришлась многим по вкусу, отчего российский издатель "БС" фирма "Амбер" (ей принадлежат права на распространение игры), по слухам, не может себе простить, что не потрудилась снабдить CD с "Бермудой" соответствующими примочками — ни тебе коробки, ни





книжечки с предысторией, управлением и благодарностями авторам. В общем, увы, сервис на нуле, как будто диск делался не в Берлине, а за Китайской стеной. Тоненький вкладыш на одну страничку с описанием "контролов", и всё.

Но пусть вас это не пугает! Несолидная упаковка игры — следствие маркетинговых ошибок, но никак не низких потребительских свойств продукта. Игра сделана со всем свойственным вольным русским художникам тщанием, с вниманием к деталям и поворотам сюжета. И к нам с вами тоже...

Вопрос номер раз: кому "БС" понравится в первую очередь? Отвечаю, не задумываясь: всем, кто любит action-adventure-дай-ему-в-зубы-поцелуй-принцессу.

Вопрос номер два (обращен к тем, кто начинал играть давным-давно, лет пять-десять назад): положа руку на сердце, кто из игрушечных героев двигался лучше всех? кто поразил вас сразу и навсегда? Ответ очевиден: Принц Персии, старый, невзрачненький царский отпрыск, любитель принять на грудь, гроза скелетов. Так ведь?

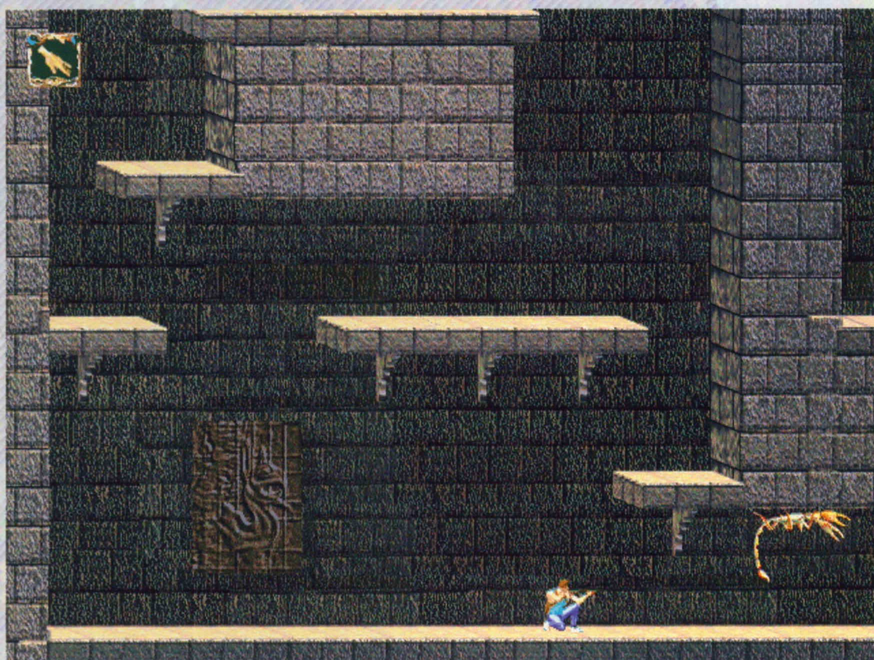
Вопрос номер три: хорошенько вспомните свой тернистый путь и скажите, каков должен быть идеальный герой? Ответ лежит на поверхности: он не должен быть сложен в управлении, от него не требуется особая красота, за глаза хватит того, чтобы парня можно было полюбить и считать своим. Одним словом, ему подобает бегать и прыгать — как Принцу, кататься — как герою незабвенного "Флэшбэка" (помните, как вас это поразило?), стрелять, поднимая по вашей команде винтовку, подобно Дэйву... Причем из винтовки должны со звоном вылетать гильзы, и ее следует время от времени перезаряжать... Что еще? Ну, само собой, монстры, динозавры, дикари, чудики-помощники... Катание на драконах (привет, Golden Axe!)... Для полного счастья неплохо бы ему плавать и нырять, подбирать полезные вещи и время от времени шевелить мозгами... Чтобы сэйвиться в любом месте, а не только в начале уровня...

Всё? Плюс принцесса, конечно, товарищ и обуза.

Если описание кажется вам достаточно близким — знакомьтесь, Джек Дж. Томпсон, американский пилот, в 1942-м рухнувший вместе с боевым самолетом в джунгли около Бермудского треугольника...

Только, пожалуйста, не думайте, что речь идет о чем-то эпигонском. Вовсе нет! Джек абсолютно оригинален, обладает собственным, ярко выраженным характером и, скорее, является ностальгическим, изящно переосмысленным опытом настоящего советского геймера. В другом измерении...

Как его туда занесло, почему он в джинсах и о Второй мировой войне думает



мился) решили соорудить что-нибудь похожее — получился "Собор" (или "Сабор", не важно), на все про все ушло полтора месяца. Игрушка быстра разлетелась, попала в справочники. До сих пор люди звонят и спрашивают, как пройти Бабу-Ягу...

"МИ": А "Бермуда?" Такое органичное переосмысление "аркадного" опыта заслуженного игруна! Она откуда?

И.С.: У нас очень долго бродила идея создания хорошей большой игры. Движения хотели взять из "Принца"... ну, если не совсем из "Принца", то похожие. Сели за Джека, переделки следовали за переделками...

"МИ": Поздравляем, не зря старались — Джек у вас ходит, как песня! В каждом жесте — весь характер! Даром что двухмерный!

И.С.: Да, а как делали? Все персонажи изготовлены в 3D Studio. Алешка брал камеру и на пустыре бегал-прыгал. Палочки раскладывали... Ведь Джек у нас делает все абсолютно точно — всегда выходит в одну точку экрана, прыжок равен трем шагам, и так далее. Потом выяснилось, что с камерой много возни, долго это, так что сейчас работаем на чистой интуиции. Графика полностью дискретная...

"МИ": И сколько у вас на это ушло?

И.С.: С самого начала до самого конца — полтора года, но работы всего год (часто переделывался сценарий, только первая сцена осталась нетронутой). Я считаю, что нельзя затягивать проект, потому что идеи очень быстро дряхлеют. Для российского рынка игрушка, может, и не устарела, но для западного — еще полгода, и все.

"МИ": Что за заказчика вы нашли, если смогли сразу рассчитывать на западный рынок?

И.С.: По ходу дела договорились с немцами, надо было найти кого-то, кто занимается продажами. Остановились на Century Interactive. Когда мы к ним поехали, два уровня были готовы, третий не до конца, четвертый в проекте. Просидели у немцев два месяца, у них было жесткое требование: сделать "Бермуду" до Fade to Black. По их мнению, это был самый конкурентный продукт ("Бермуда" чем-то напоминает Flashback), и надо было сработать на опережение. Но затем стало известно, что те не успевают, а нам нужно было позарез сделать "Бермуду" к Рождеству...

"МИ": А дальше?

И.С.: Дальше... Много проблем было с Америкой — там жесткая цензура, и та версия игры, в которую вы играете, — она не американская. У штатников было несколько условий: Джек не должен курить; надо убрать обнаженную грудь у Натальи. Да, вот такие у них правила!

(Ну и американцы! Летчик! Истребитель! В 42-м году! С казенной зажигалкой Zippo в кармане! Туземная принцесса — образец скромности, сама невинность! Что-то в этом есть... американское.)

"МИ": А почему — "Бермудский синдром?"

И.С.: Рабочее название "Бермуды" было "Гейт", а потом, уже перед выпуском, мы с немцами собрались и решили изменить его. В самом деле, что это за название?

"МИ": Да уж, почти Гейтс...

И.С.: ... и придумали "Бермудский синдром". То есть взяли и отправили Джека в небезызвестный Бермудский треугольник. Кстати, здесь это название пользуется большой популярностью. Знаете, почему?

"МИ": Почему?

И.С.: (Игорь прикрывает три первые буквы названия...) Продавцы на рынке так и делают, что рождает всеобщий интерес...

"МИ": А мы думали, что это только мы такие испорченные...

И.С.: Но получилось это чисто случайно — в немецком варианте буква "М" в середине тоже была большой...

"МИ": В общем, с рынком все в порядке?

И.С.: Даже "Амбер" не ожидал таких резких продаж. Почти за два месяца в России было продано две тысячи экземпляров, подобного нигде не было, и в принципе никто на это не рассчитывал. Кстати, в "Амбер" уже приходил человек, который прошел "Бермуду" до конца. Так вот, он требовал продолжения (в конце игры есть намек на вторую часть). Самое интересное, это возраст покупателей, — мужики по 30-40 лет!

"МИ": Ничего удивительного — "Бермуду" часами гамают программисты, которые лет сто не играли...

И.С.: Да?!

"МИ": Ты сам не игрун, поэтому тебе не понять нашей ностальгии... Расскажи лучше о своей команде. Выходит, творческим центром у вас является художник?

И.С.: Сценарий принадлежит ему, потому что программирование — это как бы завершающая стадия работы. Сначала надо нарисовать кого-то, заставить его двигаться, и в зависимости от этого изменяется сценарий. Алексей не имеет никакого

художественного образования, он с отличием закончил физфак МГУ (опубликовал что-то около семи работ). Но теперь физикой не занимается — весь в компьютерных играх.

"МИ": А как вы работали?

И.С.: Каждую проблему мы, конечно, обсуждали, иногда спорили, очень жестко. Это естественно... Особенно вокруг динозавров много шума было: в тот момент казалось, что эти рептилии — проигрыш, они уходят после "Парка юрского периода".

"МИ": Нет, это у них, у нас они и до "Парка" были в чести, и после останутся.

И.С.: Мы настояли, что эти зверюги будут в игрушке. К слову, все динозавры настоящие, они из книг, все вплоть до лапок реальны.

"МИ": Алексей здорово их "оживил"...

И.С.: У него на стене висел весь этот уровень в маленьких таких прямоугольничках, карандашом нарисованный. Потом, когда вешать было некуда, он их содрал и нарисовал следующий.

"МИ": Ого!

И.С.: Сейчас мы работаем совсем по-другому. У нас есть человек, который ведет сценарий. Это наш очень большой друг — тоже, кстати, из МГУ. Он прочитал всю фантастику, которая издавалась у нас, практически всю. Мы ведем с ним сценарий — расписываем на уровне идеи. Затем распишем все это прямоугольничками, потом — по всем сценам... И делается это вне зависимости от engine'а — от той среды, в которой будет происходить работа. То ли это будет "Бермуда", то ли DOOM, то ли Syberia... Все, что угодно. Наши художники очень хорошо освоили лица — они получаются говорящими. Теперь мы делаем макеты — как Джек будет двигаться, как все это будет выглядеть. Закончив с макетированием, сядем за продолжение...

"МИ": Кто еще трудился над проектом?

И.С.: Остальные члены команды тоже очень интересные люди. Так, наш второй художник... боится компьютера, мы его приучаем. Он рисовал все на бумаге, а потом это специальным образом сканировалось. Если просто сканировать, никакой перспективы не получится. Следующий художник, одноклассник Леши Данилкина, очень хорошо чувствует движение, я не знаю человека, который чувствует движение лучше. Мы (то есть Леша) за месяц научили его рисовать в 3D Studio. В принципе он рисует лучше Алексея, но Леше очень многое дало физическое образование. Он знает, как и что будет вставлено, как это будет функционировать. Поэтому практически все, что давал третий художник, приходилось перерабатывать. Но модели он делает.

"МИ": Таким образом, ваша команда состоит из...

И.С.: У нас три художника, я — четвертый.

"МИ": Вы давно работаете, добились определенного успеха, у вас команда... Что дальше? Дяденька зря требовал продолжения?

И.С.: У нас уже есть сценарий — на уровне идеи, это будет как бы продолжение, но, скорее всего, в другом стиле, в 3D... Мы еще толком не решили, какую систему выберем. Возможно, все останется по-прежнему, но Джек сможет уходить в глубину экрана, возможно, будет чистое 3D...

"МИ": А сюжет?

И.С.: Сценарий очень прикольный, и для нашего рынка в нем будет много заморочек. Они абсолютно не будут влиять на игру, но люди их будут узнавать. Это как, например, в "Форрест Гампе": "Я вложил деньги в одну фруктовую компанию, и она принесла мне большую прибыль", — вытаскивает чек, а на нем значок Apple. Будут штуки такого типа, ориентированные на нашу действительность.

По первой версии видно, что она придумывалась из уровня в уровень, не было одной законченной идеи.

"МИ": Во второй будет иначе?

И.С.: Я надеюсь. В игре будет смесь action'а, психологии, Кастанеды, все, конечно, будет узнаваемо, будет много персонажей из американских фильмов... Я не хотел бы долго распространяться на эту тему. Надеюсь, что мы когда-нибудь все это сделаем.

Когда мы начинали "Бермуду", у нас не было особой альтернативы, скажем, как делать engine — пусть будет так, как это делается во всех подобных играх. Это казалось нормальным. Теперь очень много всего, начиная с DOOM'а, наложение текстур в реальном времени, трехмерные объекты с сумасшедшими вещами типа Sony PlayStation...

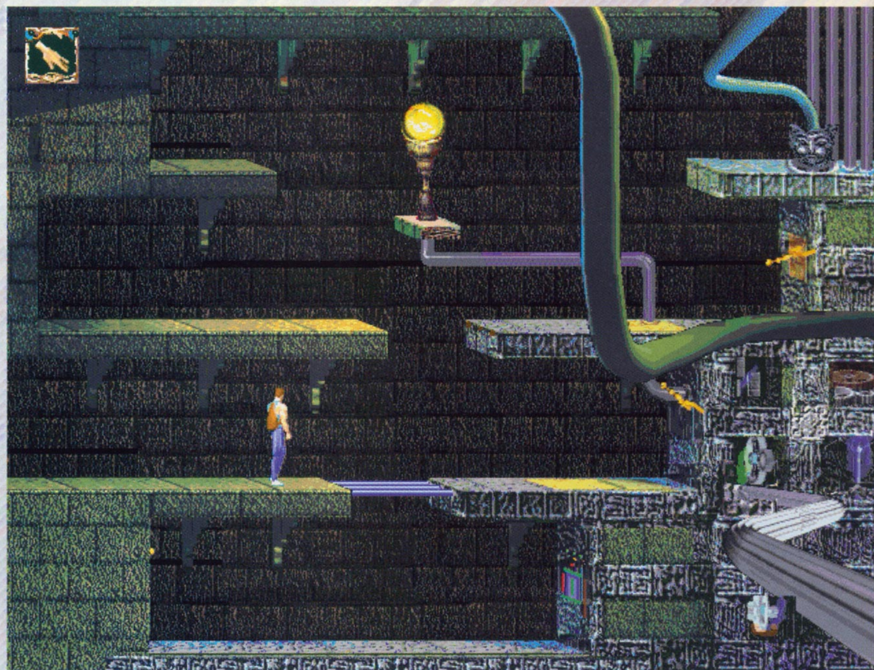
"МИ": А как насчет всяких прибабахов — мультимедиа, психология?..

И.С.: Будет action, и больше ничего, это принципиально. Пусть начинают с мультимедиа те, кто не умеет делать движение. Мы легко могли бы сделать такую игру, как Syberia, и она хорошо продавалась бы, но нам это неинтересно...



явно меньше, нежели о местных принцессах, — меня не спрашивайте, не знаю. Но то, что он герой, — это точно! Если бы все американские летчики в 1942 году были такими, Штатам не пришлось бы разбираться с Японией до августа 45-го и сочинять дорогостоящие атомные бомбы. Сбросить в джунгли пару таких Джеков — и привет, самураи, пожалуйте на харакири!

Главный персонаж "БС" не только блестяще делает все описанное выше — он умеет гораздо, гораздо больше. Лазает по деревьям, ловко орудует ножом, обманывает динозавров, заговаривает зубы симпатичным девчонкам и волшебникам... Летает, когда надо, форсирует полные



первобытных крокодилов реки и безжизненные, но такие жаркие потоки лавы... Машет мечом, покоряет дикие народы и мертвые города. И никогда, никогда не берет свою спутницу, прелестную, сексапильную и темпераментную принцессу Наталию, в опасные экспедиции — красотка преданно ждет, пока он расчистит дорогу и вернется за ней. Но все равно она вечно норовит попасть в беду, и только ваши ловкость и мужество могут спасти неосторожную наследницу местного престола! Ох, видели бы вы ее бьющиеся в воздухе ножки, когда ее похитил птеродактиль! А когда ее утащили пещерные люди... Что-то я отвлекаюсь... Да, при этом ее помощь часто бывает незаменима — надо только попросить как следует.

Итак, герой войны вдруг брякается в бермудские джунгли... Как, простите, Гастелло, поскольку даже катастрофу ухитряется превратить в боевую задачу: крыло машины сносит голову здоровенному динозавру, сладострастно разминавшему лапки в предвкушении вкусного завтрака. На завтрак, естественно, подавалась Наталия — а потому он весьма обилен, обладает прекрасной фигурой и для надежности прикручен к высокому каменному алтарю толстенными веревками. Не выйдет, дружище! Придется тебе умирать на голодный желудок!..

Джек все-таки не Гастелло, а прагматичный деятель из мира чистогана, поэтому во время вспоминает про парашют, и теперь болтается среди тропической зелени, путаясь в стропах. Живая пока девица находится в сходном положении: вертится в своих веревках, как уж на сковородке. Поскольку главный претендент валяется в кустах без головы, приз, несомненно, должен достаться вам! Нельзя, чтобы добро пропадало!

Вот только как до него добраться? До этого обворожительного добра...

Тут-то вы и узнаете, какой у вас Джек многофункциональный!





Чтобы сделать что-то, нужно дать парню в лапы соответствующий объект, позаимствовав его из имеющихся в наличии, или выбрать функцию — но только ту, которая действительно подходит в данном случае!

А сейчас нашему летуну надо бы спуститься на землю. Чтобы вам было проще начинать, подскажу: полосните ножом по стропам!

Начинайте знакомиться с окружающей средой... запинайте ногами малого с копьем...



Команда создателей "Бермудского синдрома": крайний справа — Игорь Селиванов, крайний слева — Алексей Данилкин.

Вот и прекрасная дева! Отмечу только, что этот цветок джунглей сделал бы честь любому модельному агентству, а моды здесь таковы, что при выпуске игры на родном рынке Джека, в США, создателей заставили одеть принцессу "поскромней", прикрыть кое-какие фрагменты девичьей плоти. Знал бы Джек, не стал бы так рваться назад!

Скажу заранее, уговорить девицу будет непросто, но устоять перед вами невозможно! Вы уж постарайтесь, не стоит бросать неразумную только потому, что она предпочитает вашему обществу безвременную кончину в брюхе прожорливого динозавра. Возьмите ее с собой! Будет с кем поговорить, о ком позаботиться, кого попросить о помощи, с кем... Нравы в джунглях, знаете ли, суровы, но просты... До некоторой степени.

Короче, в игре присутствует уникальное и милейшее сочетание пафоса и цинизма, доступное, на мой взгляд, только русским, многие из которых взращены на крутом замесе бардовской песни и садистской частушки. Именно это и делает "БС" удивительно играбельным продуктом. Плюс — это просто красиво: одни динозавры чего стоят, загляденье, а не ископаемые! К тому же исторически достоверны — и слава Богу, поскольку они хотя бы не блещут интеллектом, а то бы вам с принцессой с ними не справиться. По своей глупости они запросто могут променять пару жирненьких двуногих на костлявого птеродактиля — только предложи. И обмануть их нетрудно — ваша спутница, кстати, знает, как.

Тем, кто помоложе, игра нравится просто так, потому что интересно, а чтобы подтвердить свою мысль о ностальгических моментах, скажу, что в нее увлеченно, часами играют даже программисты, которым и Quake успел уже опостылеть, и которые на любом компьютере первым делом норовят стереть директорию GAMES. На вопрос "Почему?" они неизменно отвечают: "Ты что! Это такой класс! Я сто лет так не играл!" — и бегают, стреляют, катаются! Будто мальчишки!..

— Наталия Дубровская

Системные требования:
IBM PC AT 486+, VGA/SVGA, 4 Мбайт RAM, 2 Мбайт на HDD (впрочем, если у вас уйма места на винчестере, полностью скопированная на диск игра к CD-ROM не обращается), 2-скоростной CD-ROM, Windows 95 или 3.1 (желательно наличие русских системных шрифтов)

"Бермудский синдром"

★ Century Interactive
★ "Амбер"

85%	ГРАФИКА
85%	ЗВУК
85%	СЮЖЕТ

ИНТЕРЕСНОСТЬ **85%**

"МИ": Будете ли вы менять свою техническую базу?

И.С.: Мы обдумываем варианты приобретения более мощных программ, нежели 3D Studio, в частности SoftImage, но, боюсь, не сумеем потянуть... Естественно, Silicon Graphics лучше, но это безумно дорого, и компьютер там дороже. А тут "софт" стоит 16 тысяч долларов... правда, пока и это слишком.

"МИ": Почему вы не хотите работать на чьей-то технике — за долю в прибыли, на других условиях?

И.С.: Не хотим, потому что это рождает проблемы. Сначала утрясание всех этих вопросов, потом человек будет претендовать на какую-то часть капитала, с ним придется все обсуждать, а так мы вдвоем: договорились — сделали. Мы наберем любых людей.

"МИ": Иначе говоря, за независимость вы готовы отдать все?

И.С.: Просто мы очень долго боролись за эту независимость. У нас есть опыт — мы делали Filler, "Собор". "Собор" сейчас продается, в коробке вышел, но мы все равно от этого ничего не имеем. Сделали, получили зарплату, и все... А тут мы можем фантазировать. Если прогорим — винить будем только себя. Нет, перед кем-то за что-то отчитываться — это не выход. В конце концов мы сделаем все на 3D Studio. Это достаточно сильная программа.

"МИ": Одинокие, гордые... Не станете искать плечо, на которое можно опереться?

И.С.: Вот вам пример. На "Аниграфе" собрались разработчики и решили создать соответствующую профессиональную ассоциацию. При этом назывались безумные цифры. Так, было честно посчитано, что на разработку большой игры нужно 300 тысяч долларов. В принципе, это, конечно, правда, но если здесь, в России, ориентироваться на такие деньги, то вы никогда не увидите законченных продуктов. У меня никогда не было таких денег. И не будет, по крайней мере в ближайшем будущем. Одним словом, нельзя закладывать в расчет подобные цифры.

"МИ": А что Ассоциация?

И.С.: Да ничего! Они нормальные ребята, единственное — у них что-то не получается. Я думаю, это потому, что они просто не верят в свои силы. Не верят в своих художников. Создают какой-то персонаж, и на этом успокаиваются. У нас не так: если говоришь, что надо сделать лучше, еще лучше, человек садится и делает. До тех пор, пока мы не будем довольны.

Я даже не знаю, какие цели преследуют эти люди из Ассоциации. К примеру, говорилось, что надо меняться художниками: "сегодня твой художник свободен, пусть на меня поработает, а завтра — мой на тебя", и так далее. Я же считаю, что это недопустимо. Из-за таких вещей мы и ушли отовсюду.

"МИ": И ничуть не жалеете?

И.С.: В конце концов мы сделали "Бермуду", и я считаю, что этим доказали (прежде всего себе), что способны на большую игру. Я же помню, как все в Москве говорили нам, что-де "хотите умереть — делайте". Никто в нас не верил, никто! Большинство усиленно отговаривало, "желая нам добра". Но мы взялись, работали с утра до ночи, каждый день решая новые проблемы...

"Бермуда" стала нашим личным успехом: мы ее добили, дожали, и теперь можно думать о чем-то новом.

"МИ": О чем же еще, кроме новой "Бермуды"?

И.С.: Мы готовим очередной проект, но о нем, конечно же, говорить рановато... хотя, я думаю, для российского рынка он может стать сенсацией... если все выйдет, как задумано. Название проекта — "Красная Шапочка". Поверьте, это будет классно. И ребятам подарок, и взрослым. На самом деле это будет целая серия: осенью должна выйти "Красная Шапочка", через месяц — "Гулливер". Что-то вроде "живых книжек"...

"МИ": Кто будет торговать?

И.С.: В "Амбере" отнеслись к проекту предельно серьезно — они и будут. Хотя проект очень дорогой...

Вот такой он, Игорь Селиванов — вольный художник. Делает игрушки, отдает их тем, кому хочет отдать, и когда продукт захватывает рынок, уже успевает о нем забыть. Его вовсе не волнует, что лавры достаются дистрибьютору и издателю, а его имени никто даже не знает. Работает на той технике, что есть, и готов проработать на ней всю жизнь, лишь бы ни перед кем не отчитываться и не участвовать в разборках по поводу денег и контрактов. Странно это, особенно сейчас, в период первоначального накопления!

Но что ж, на свете много часовых поясов — американское время позволяет быть ханжой, наше — ненавидеть и жадничать. Игорь выбрал свое — свободу и самоуважение.

Как ни странно, ему это, кажется, удалось...

*Под загадочной аббревиатурой "МИ" скрывались **Наталия ДУБРОВСКАЯ** и **Ольга ЦЫКАЛОВА**.*

Брань игрушечная

ЭЛЕГИЯ НА СМЕРТЬ PIZZAWORM

Games Magazine НАШ ВЫБОР

Магазин Игрушек
Уголок Мотолога
Для рецептов

gearheads





R/GA INTERACTIVE

ОНО!!! Второе пришествие великого Рулеза имеет место быть! Затишье, наступившее своей слонопотамской конечностью на редакцию "МИ" после ухода PizzaWorm в заслуженный роздых и замаскированное наступлением мнимого Quake, торжественно объявляю ЗАКРЫТЫМ! Начинается сезон GearHeads! Крепко запомните это название. Нацарапайте его гвоздиком на стене, напишите химическим карандашиком на потной ладони подруги (впрочем, можно и не на ладони...) и публично огласите себя художником-монументалистом (в качестве объекта для перформанса-хеппенинга "Царапанье заветного имени финским ножом при большем стечении восторженного азиатского народа на кирпиче" настоятельно рекомендую Великую Китайскую заСтенку).



Итак, что может укрываться всего лишь в пяти мегабайтах архива? Очевидно — игра без заставки, но с а б с о л ю т н о й играбельностью (разрядка моя. — **Х. Бонифатьевич Мотолог**). Можно интимный вопрос? Скажите, вы играете в шахматы? Да? О'кей. Я тоже. Доставляет ли вам удовольствие процесс пережевывания ключевой фигурки противника (как бишь она называется? ага, офицер!)? Вот и мне доставляет! А раз так — получите и распишитесь за аркадные компьютерные шахматы, произведенные конторой R/GA Interactive и опубликованные организацией Philips Media, Inc. (кстати, на CD).

Безусловно, GearHeads — это вовсе не шахматы, но мне почему-то приятно сравнивать новую игрушку именно с любимым детищем г-на Каспарова (могу я позволить себе такую прихоть?), кроме того, игра, по общему мнению ООН, имеет здоровущее будущее, и лично мне очень хочется уже завтра увидеть ее настольный вариант. Впрочем, опыт показывает, что desktop-версии Dethmatch-игр обычно (чаще, чем компьютерные) кончаются пошлым мордобитием — вспомним хотя бы настольный вариант игры DOOM. Но сила мотологической мудрости, заложенная в GearHeads, по моему скромному соображению, удержит неудачливых игроков от применения грубой физической. Тем более, что игра достаточно проста, чтобы фиаскёр мог поверить, что ему еще повезет. Хотя никакого элемента везения в GearHeads и нет. Умом надо выделяться, у-мом.

Немножко о правилах: рассмотрим небольшое поле (по умолчанию используется шахматное), рассмотрев его внимательно, сядем поудобнее друг против друга (игра на двоих: ты и приятель, ты и компьютер) и начнем выпускать на поле заводные игрушки. Чем сильнее завод, тем дольше игрушка будет куролесить. Ваша задача — пересечь все игровое пространство, то есть оказаться там, откуда недруг черпает запасы своих ненасытных заводных. Одно переползание через границу (не важно — утром или вечером) — одно очко. Два — два. Три — три. Четыре — четыре. (Может, достаточно? я так долго могу...) Счет ведется, как в BlackJack, до двадцати одного. То бишь до Очка.

Как видно, зазубрить кодекс GearHeads



не составляет труда, все зависит от того, как его воплощать в жизнь. Загадочная контора R/GA сделала это просто волшебно, не став ограничиваться типажом бесхозной заводной собачки Бульки. Всего рождено двенадцать нисколько не похожих друг на друга характеров, и каждый из них — яркая самость, то есть индивидуальность. Можно даже сказать, что создатели игрушки наделили их душой. Чего только стоит образ ДедаМорозаНастоящегоМужика, размахивающего руками столь густо и сочно, что гуляющие по игровому полю персонажи, завидев его, мгновенно обламываются и оборачиваются в паническое бегство. И то славно — по правилам, давший деру до дому антагонист приравнивается к герою, совершившему доблестный прорыв. Получите очко.

Точно так же лучшим способом борьбы с нашествием шайб для боулинга (очень быстрые и пронырливые создания, представляющие в GearHeads народную,



кажется, шотландскую забаву) является высадка десанта утконкенгуру-боксеров, метко отсылающих эти обруганные шайбы в ворота противника. Курица, конечно, не птица, но несет цыплят, цыплята мужественно ползут к канадской границе, до которой Джо может добежать за 10 минут, а следовательно, еще одна куча сена для нашей коровки будет заготовлена на зиму.

Прелесть игры не только в индивидуальности и яркости образов, но и в том, что взаимодействие героев зависит от обеих воюющих персон. Типажи очень многообразны, но при этом (умные люди фонари-ки-то крутили) все сбалансировано не хуже, чем во втором WarCraft. Это я на то намекаю, что мы (редакционные правдоискатели) при участии таких авторитетов, как Nick A. Skokov, признали игру GearHeads стратегической. Найдутся, конечно, желающий поспорить и желающий обозвать ее wargame'ом, но мы надменно уклонимся от полемики и будем петь песни о главном: "Счастье-то какое привалило!". И лишь снизойдя до уровня клеветников, намекнем им, наивным, на необходимость продумывать стратегическую линию, набирая перед баталией дивизионы персонажей.

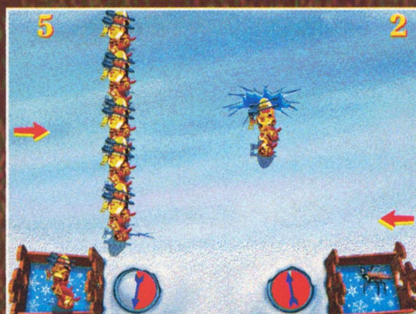


Не так уж и просто было отделить тактическую линию от стратегической на жалком поле, чей размер 8x8 клеток. Но авторам это прекрасно удалось. С ужасом представляю себе, что будет если R/GA найдет в себе силы сотворить полномасштабную стратегию! Blizzard, великая Blizzard испустит дух от зависти!.. Бесспорно одно, этим они скажут новое слово в стратегическом жанре, а слово это ждут мильёны. И творение сие будет глубоко философским, что чувствуется даже в этом скромном наброске по имени GearHeads: нотки материалистической грусти (у всех игрушек рано или поздно заканчивается завод, и тогда обламываются самые важные планы), вера в новое поколение (цыплята, появляющиеся из яиц, мгновенно высиживаемых курицами, бегают на порядок быстрее своих матерей)... А сколько тонких намеков можно обнаружить в активных бэкграундах! Легко узреть набитым взглядом в открывающихся под ногами люках происки врагов, поставивших себе целью прервать тонкую связь поколений и нарушить мирный процесс (откладывания кнаков). Но главное, видимо, все же в том, что игра, несмотря на гремящие взрывы, больше напоминает толчею в московском метро на кольцевой ветке, нежели кровавую бойню. А значит, есть надежда, что на ней будет взращено более миролюбивое поколение игроманов. Естественно, по сравнению с теми, кто сосал грудь мамки по фамилии "Тетрис". А то повадились, понимаешь, кирпичами с крыш швыряться...

Возвращаясь к одухотворенным персонажам и стратегической линии игры, нельзя не вспомнить о Белых перчатках. Это такая загадочная фишка, на первый взгляд, раздражающе бесполезная, медленная и тупая, но при ближайшем рассмотрении оказывающаяся стратегически необходимой. Дело в том, что, очутившись у застывшей в каменной командорской позе игрушки, перчатка раскручивает ее ручку и вдыхает в нее жизнь. Чем не эквивалент медицинской магии, применяемой в эталоне всех стратегий?

Глупо описывать всех персонажей игры, но необходимо отметить еще раз: все они цельные личности, а отнюдь не какие-то левые зопухи. Конечно, в игре нет квачей в чистом виде, но, внимательно присмотревшись, мы поймем, что Ехан-то Палыч, как ни крути, форевер, просто авторы постеснялись позаимствовать персонажей из мотологического эпоса, не стали копировать форму, но от судьбы не уйдешь, содержание у игрушки правильное. То есть самое что ни на есть осененное квачом и пряником.

А графика! О, графика, больное место многих хороших игр!.. Но тут,



пожалуйста, без никаких претензий — прорисовано все идеально. Так как в игре нет ничего лишнего, то практически вся графическая часть GearHeads — это отрендеренная анимация. С технической точки зрения, она затмевает такие шедевры, как Toons и аркады для Sony PlayStation. Юмор, с которым все это сделано, наверняка вызовет у творцов вышеназванных произведений искусства бурное желчеизвержение. Таким образом, омрачить игру может только черная зависть конкурентов, все остальное — чистый, как слеза младенца, шедевр, вы уж простите меня за это пошлое слово. Но как еще можно назвать игру, где все в полном порядке? Вот на что должны равняться бездельники developer'ы, которые по производительности в области багов следуют заветам коммунальных служб: вроде все хорошо, но то свет не подключат, то вода мутная.

Что там у нас неуклонно следует по пятам за графикой? Правильно-правильно! Вот он в точности соответствует самой игре. Не вызывает сомнения, что когда курица, прогуливаясь, встречает череп, то издает именно такие звуки. Душу леденят? Угу. А музыки в игре нет, так как в игре вообще нет ничего лишнего (если, конечно, не считать за конкретную музыку какофонию, издаваемую героями игрушки). Зато есть в межбатальном пространстве, и довольно милая.

РЕЗЮМЕ! Всем ура. Крути-верти-оттягивайся. Мы не ждем милостей от природы, мы их получаем. Кушайте, гости дорогие, пока дают. Замечательное произведение искусства, осененное тенью самой правильной из доктрин, придет на ваши компьютеры в самое наиближайшее. Не сопротивляться! GearHeads того стоит.

— Х.Мотолог

Системные требования: *486DX2/66, 8 Мбайт RAM, 11 Мбайт на HDD, SVGA, Windows 95 или 3.1, звуковая карта, CD-ROM (при полной инсталляции обращения к CD-ROM не происходит)*



GearHeads

★ Philips Media
★ R/GA

100% ГРАФИКА
100% ЗВУК
100% СЮЖЕТ

ИНТЕРЕСНОСТЬ

∞%

Материалы рубрики подготовлены ***Максимом*** **БЕЛЯНИНЫМ**

"Мы хотим, чтобы это был хит!"

Новая рубрика "Магазина Игрушек", в которой мы по мере сил будем знакомить вас с теми или иными интересными, на наш взгляд, событиями, происходящими вокруг да около ее величества Игры, публиковать интервью с российскими (и не только) разработчиками, издателями и продавцами игрового и развлекательного "софта" (остальные темы — на ваше усмотрение, господа читатели, то есть пишите, мы услышим), открывается беседой нашего корреспондента с создателями многообещающей игры "Русская рулетка" **Николаем ИЛЬИНСКИМ** (он же директор программистской фирмы "Логос", силами которой и разрабатывается игра) и **Вадимом ЗАВАЛИШИНЫМ**.

"Магазин Игрушек": Как и когда появилась компания "Логос"? Как вы пришли к идее создания компьютерных игр?

Николай Ильинский: "Логос" был организован в 1992-м году. Тогда, если помните, Япония "увлекалась" компьютерами 5-го поколения, искусственным интеллектом, но все это быстро и бла-



гополучно сошло на нет. Так вот, мы немного поучаствовали в одном из подобных начинаний — создавали программы на языках искусственного интеллекта. Затем, когда проект компьютеров нового поколения был свернут, перед нами, естественно, в полный рост встала проблема выживания, что заставило "Логос" заняться чисто коммерческими программами. К примеру "софтом" для бирж — РТСБ, МТСБ. Ну, а позже было несколько заказов от военных, связанных с разработкой различных тренажеров. (Добавим к сказанному, что компания "Логос" имеет теснейшие связи с таким серьезнейшим учебным заведением, как Московский инженерно-физический институт (МИФИ). — **Ред.**)

Когда и эти заказы прекратились, мы располагали собственной трехмерной технологией и жгучим желанием выжить на программном рынке. Тогда-то к нам и обратилась компания "Бука", предложившая заняться созданием игрушки. Честно говоря, прежде мы ни о чем таком даже и не думали. А тут — это предложение...

Вот так мы и сели за написание "Русской рулетки". Основной концепцией явилось увеличение свободы перемещения. Вспомним западные игры: в DOOM'е вообще нет полноценной 3D-графики и, следовательно, свободы перемещения; в Descent'е действие происходит в замкнутых лабиринтах... Поэтому сюжет нашей игры разворачивается на открытом пространстве, в городе.

"МИ": А вы вообще следите за западным рынком подобных игр?

Н.И.: Мне кажется, что таких игр, как наша, там еще нет. Есть продукты с не менее полноценной 3D-технологией (типа Quake), но симуляторов — нет. А по поводу отслеживания игрового рынка, должен сказать, что этим активно занимаются наши партнеры — компания "Бука", сообщающая нам все новости и предоставляющая все наиболее интересные игры.

"МИ": Когда планируется выпуск "Русской рулетки"?

Н.И.: Все работы над игрой должны закончиться 15 августа, затем будет небольшое тестирование, и в сентябре "Рулетка" поступит в продажу.

"МИ": Как вы позиционируете свой продукт: как еще одну игру в жанре 3D-симуляторов или как нечто превосходящее подобные игры?

Н.И.: Многие сравнивают "Рулетку" с Descent, Terminal Velocity, однако это совершенно иная игра, хотя и сделана в том же жанре. И, конечно, нам бы очень хотелось, чтобы игра стала хитом.

Вадим Завалишин: Принимаясь за "Русскую рулетку", мы ставили во главу угла создание игры, основанной на полностью трехмерной технологии. Что-то типа упоминавшегося уже Descent'а. Но хотели сделать это на открытой местности, не в лабиринтах.

В данный момент мы занимаемся оптимизацией кода, так как на нашей минимальной конфигурации (486-й процессор) игра работает все еще медленно. Кроме того, идут дизайнерские работы. Полагаю, что в первой версии "Рулетки" каких-то особенных дизайнерских находок не будет — таких, какие, скажем, были в Tekwar или Duke Nukem 3D. По количеству дизайнерских элементов игра будет сходна с первым DOOM'ом.

Что же касается преимуществ игры, то к ним мы относим открытость пространства, большее количество граней, объектов, нежели в подобных играх. Конечно, говорить о том, что это улучшает "играбельность" мне бы не хотелось. Скорее, эти качества открывают новые пути улучшения игры, а уж это — задача дизайнеров.

Мы уверены, что игра понравится очень многим людям. Вопрос только в том, насколько их больше или меньше тех, кто играет в Descent (и насколько вообще пересекаются поклонники Descent и будущие фанаты нашей игры). Но предугадать это тяжело.

"МИ": Для каких платформ делается игра?

В.З.: "Рулетка" работает под DOS, и специальных версий для других операционных систем пока не планируется. Хотя, безусловно, игра идет и в DOS-сессии Windows. Заниматься специальным программированием под Windows нам не хочется. Единственное, чем отличалась бы эта версия, — это ухудшенное быстродействие из-за большого количества программных "довесков" к аппаратным средствам. Впрочем, перевести игру под Windows — небольшая проблема. Скорее всего, мы подождем появления специальных видеоплат — типа карт с OpenGL-ускорителем (OpenGl — протокол Windows 95 для работы с графикой. — **Ред.**).

"МИ": Но большинство западных разработчиков утверждают, что сегодня игры имеет смысл писать только под Windows 95.

В.З.: К сожалению, "западные товарищи" не раз ошибались. В качестве примера можно привести проект IBM 360/370, когда вся западная индустрия рассматривала его как платформу будущего. Так что мы воздержимся пока от версии под эту ОС.

"МИ": Что бы вы сказали начинающим программистам, горящим желанием создать что-нибудь свое, но не имеющим для этого материальных возможностей?

В.З.: Надо организовать собственную команду. Если есть умение и желание программировать — больше ничего не нужно...





Новые картинки "Русской рулетки" — это действительно обещанная объемность!







Идеальное место по имени "E3"



*Есть в международной игровой индустрии такая выставка (и вы о ней знаете), **Electronic Entertainment Expo** (или E3), которая традиционно (правда, традиции этой всего два года) привлекает почти всех серьезных разработчиков, издателей и продавцов игровых программ. В этом году она проходила в Лос-Анджелесе (дело было в мае), и не обошлась без участия россиян. В частности одним из наших на E3 был прекрасно вам известный вам **Сергей КЛИМОВ** (см. рецензию на игру PIKE, опубликованную в этом номере), президент программистской компании Snowball Interactive. Едва вернувшись из Штатов, Сергей был атакован нашим корреспондентом, который помимо интервью сумел "выжать" из него тексты наиболее провокативно-любопытных докладов, сделанных в рамках E3-семинаров. Последние опубликованы в одном блоке с предлагаемым вашему вниманию интервью.*

"Магазин Игрушек": Electronic Entertainment Expo практически не имеет своей истории, но уже стала едва ли не легендарной. Сергей, расскажи немного об этой выставке.

Сергей Климов: E3 — это как бы "обязательная" выставка для всех, кто имеет отношение к "игрушечной отрасли". И хотя E3 проводится всего второй раз, она уже опередила по популярности и CES, и Comdex. Во всяком случае многие компании отказались от участия в этих выставках в пользу E3. В чем причина? Просто E3 более эффективна, ее результаты названы несколькими самыми серьезными производителями "превосходными"...

Вообще же говоря, E3, как и любая хорошая выставка, это обычная "тусовка" людей, занимающихся общим делом, и для меня это, пожалуй, самое главное. Павильоны E3 дают полное представление о том, что происходит в индустрии, семинары позволяют специалистам обмениваться мнениями с людьми, которые "сделали" игровую отрасль. А неформальные вечерники помогают установить нужные бизнес-контакты. Для разработчика, который ищет заказ или имеет готовый продукт и занят поисками издателя, E3 — идеальное место.

"МИ": Кто участвует в выставке?

С.К.: Издатели, изготовители hardware, дистрибьюторы и пресса. Разработчики же участвуют лишь как посетители.

Об организации E3 можно сказать только то, что это здорово. Каждая участвующая компания рекламируется на полную катушку. Даже какие-то австралийцы, купившие стенд чуть ли не в коридоре, и те проводили кучу рекламных акций. Это специфика игровой индустрии, все мы крайне заинтересованы во внимании прессы.

"МИ": Что-нибудь нового ты вынес с выставки?

С.К.: Новое? В принципе, все наши новости сосредоточены в тех докладах, что я передаю вашей редакции с надеждой на опубликование — они любопытны. От себя скажу следующее. Во-первых, налицо консолидация, объединение издателей. Во-вторых, стало понятно, что начинать разработку с нуля сейчас уже невозможно. Точнее, невозможно собраться где-нибудь в Москве, сесть и написать хорошую игрушку, а затем успешно ее продать. Из-за высоких требований к игре стоимость разработки возросла до 1,6 млн. долларов (300-400 тысяч по московским меркам).

Кроме того, как правило очень тяжело идут именно первые проекты. Я даже не знаю, что должна совершить новая команда, чтобы получить финансирование. По всей вероятности, это должен быть настоящий шедевр. Можно привести "исторический" пример — Descent (да, это уже история). Несмотря на то что во главе Paralax (разработчиков Descent) стояли довольно опытные люди из Looking Glass Technologies и Origin, у них также были проблемы с поиском издателей. Лишь 14-й издатель согласился взять Descent в работу! (Приносим свои искренние соболезнования предыдущим 13-ти не-издателям замечательной игры Descent, ставшей международным хитом и принесшей авторам кучу денег. — **Ред.**) В общем, индустрия все больше и больше ориентируется исключительно на хиты.

"МИ": Западные компании и Россия. Интересная, на мой взгляд, тема. Что "они" думают о "нас"? Кто-нибудь собирается открывать здесь свое представительство?

С.К.: Полагаю, что активное шевеление начнется в ближайшие 10-12 месяцев. Грубо говоря, кое-что мы уже видим — Su-27, Sea Legends, Bermuda Syndrome... Американцы традиционно заинтересованы в низкооплачиваемых, но умелых и работящих программерах. Скорее всего, в числе первых в России будут Electronic Arts, American Laser Games, Interactive Magic.

"МИ": А как проходило твое общение с западными "акулами"? Насколько успешно?

С.К.: У меня появилось много контактов, касающихся и наших текущих проектов, и последующих. Я располагаю свежей информацией, многое почерпнуто на семинарах и при личном общении. А еще... по пути в Нью-Йорк заглянул в Лас-Вегас и выиграл 16 долларов.

"МИ": 16 долларов — это великолепно! Можно купить пачку бумаги, китайский "Паркер" и набросать бизнес-план будущей игры...

С.К.: ...в котором еще пять, а может, даже три года назад стояла бы весьма по нынешним меркам скромная сумма в 50-100 тысяч "зеленых", и их хватило бы (речь о российских разработчиках), чтобы, сделав достойный продукт, войти в мировую игровую индустрию.

Сегодня этой возможности уже нет. Однако те, кто попал в "межсезонье", то есть начал проект года два назад и успевает закончить его до конца 1996-го, могут лишь повторить опыт "небезызвестной" id Software. "Интернет" дает возможность, при достаточном опыте, организации и хороших партнерах, самостоятельно опубликовать свою работу и получить денег больше, нежели стандартным путем. Грубо говоря, продать в Америке через "Интернет" можно 3-5 тысяч копий. По финансовым показателям это равно 40-70 тысячам экземпляров, реализованных в "коробочном" варианте (из-за высокой стоимости работы продавцов). Так что да здравствует id! Только не забудьте, что игра должна быть отличной. Если не уровня DOOM, то хотя бы не хуже BlackThorne...



Как выиграть войну за потребителя

СТИВ ЭШКЕНАЗИ (STIEVE ESKENAZI), ИСПОЛНИТЕЛЬНЫЙ ДИРЕКТОР КОМПАНИИ ALEX.BROWN & SONS

Что есть

Для начала давайте разберемся с тем, что представляет из себя современный игровой рынок. Просто перечислим те проблемы, с которыми сталкивается publisher.

Во-первых, и, пожалуй, это одна из основных тем — множество платформ. Отсюда и проблемы с "портингом", то есть адаптацией игр для конкретных платформ, часто абсолютно несовместимых между собой.

Другая проблема игрового рынка — большое количество наименований и незначительное количество "полок" в магазинах. Продавец может реально демонстрировать около 10 игр, хотя на складе лежит куда больше наименований. Следовательно, показываются только признанные хиты, других игр как бы не существует.

Несовершенная ценовая политика. Но постепенно все должно нормализоваться. Сейчас же нельзя понять, насколько лучше игрушка за 80 долларов той, что стоит 30 долларов. Кстати, на рынке аудиодисков этой проблемы не существует. Пока игровые фирмы не выработали четкой ценовой политики — никто не может сказать, почему одна игра стоит столько, а другая — больше или меньше.

Разработчики так и не смогли использовать в полную силу возможности CD-ROM. На CD-ROM по-прежнему записывается лишь оцифрованное видео и музыка. И ничего более.

Существует только три основных рынка — Европа, США и Япония.

В последнее время было много попыток использовать голливудский опыт при разработке игр. Большинство этих проектов провалилось. Если два-три года назад все верили, что Голливуд вдохнет новую жизнь в игровой рынок, то сейчас это вызывает сомнения. Эти проекты стоят очень дорого и не оправдывают себя.

Стоимость разработки игр постоянно растет. Ныне цена среднего игрового проекта "зашкалила" за миллион долларов. Поэтому, чтобы проект окупился, необходимо продать не менее 200 тысяч копий.



Наличие трехмерной технологии и возможность игры в "Интернете" становится необходимой характеристикой каждого игрового продукта.

Просто дикой популярностью пользуются sequels, то есть продолжения. На виду не только серии типа Wing Commander или Descent, но и такие (более общие, что ли) "лейблы", как NBA Live — Fifa Live... Лишь немногие компании способны сделать что-то действительно новое. Остальные живут именно за счет "сиквелов".

Вывод: индустрия находится в какой-то промежуточной стадии, подобной той, что наблюдалась в Голливуде некоторое время назад. Результатом будет объединение крупных компаний — только крупные компании способны выжить на рынке.

Статистика

Менее 10% наименований игр окупили себя. Это фактически означает, что 90% игр были убыточны.

В этом году количество наименований игр увеличилось на 30%, еще больше ограничив количество свободных мест на магазинных полках.

Пять лучших игр (по продажам) из 10 — те же, что и в прошлом году (включая "сиквелы") — Descent 2, Myst...

Рождество 1997-го, прогноз

Количество компьютеров типа "next generation" (multimedia-компьютеров, на которых возможна быстрая 3D-графика) в США достигнет 6-10 миллионов. Это позволит продать около 250 тысяч копий любой хорошей игры.

Microsoft, Intel и другие компании полны желания снизить цену игрового PC (plug&play) до 1000 долларов, что позволит продать дополнительно еще 3-6 миллионов компьютеров.

В первый квартал 96-го года более половины продаж компании Electronic Arts пришлось на Европу (раньше основной рынок сбыта был в США).

Европейские цены на software упадут на 20-30%.

"Встряска" рынка (объединение крупных фирм) не коснется хорошо капитализированных компаний.

Факторы успеха для разработчика

В первую очередь — gameplay ("играбельность"). Именно gameplay, а не технология, голливудские актеры и пр.

Игровой brand name. Неизвестная компания встретит большие трудности при выпуске качественной игры, не имея за спиной поддержки brand name.

Внутренние разработки. То есть разработки, ведущиеся внутри крупных издательств.

Распространение игр должно охватывать как можно большую территорию.

Деньги. Больше — лучше.

Опыт в маркетинге.

Семь мифов об играх

1. Хорошие игры хорошо продаются. Ложь. Посмотрите на Magic Carpet.

2. Хиты легко предсказать.

3. Игры должны разрабатываться в домашних условиях, конвейер вреден. Тоже ложь.

4. Быстрый рост компании. При объединении разработчика с издателем возникает куча малоисследованных проблем.

5. Успешные разработчики могут стать удачливыми издателями. Неправда. У них слишком разная структура. (Типичное подтверждение — российская компания "Аниматек", которая в свое время решила стать издателем. Продав 5-6 тысяч копий на рынке США, компания отказалась от этой идеи. — **Ред.**)

6. Процесс создания игры нельзя контролировать. Это неправда. Сегодня те игры, что лучше контролируются, лучше и продаются. Контроль обязателен!

7. Чем лучше технология, тем лучше игра. Вовсе нет. Ключевой момент — gameplay.

Да будет "встряска"!

БИНГЭМ ГОРДОН (BINGHAM GORDON), СОВЛАДЕЛЕЦ КОМПАНИИ VP ELECTRONIC EA



В течение следующего года нас ожидает серьезная "встряска", в результате которой останется лишь семь крупных издателей (как и в аудиобизнесе). Часть из этих компаний мы уже знаем — это те, кто напрямую связан с игровой индустрией, другие же, скорее всего, придут из обычных "медиакомпаний" (аудиобизнес, телевидение).

Три ключевых момента.

1. Крупная фирма, претендующая на создание хитов, должна обладать как минимум 10 процентами рынка. Именно поэтому мы и говорим о семи компаниях — крупные будут контролировать 70-80% рынка, остальная часть останется за множеством мелких фирм.

2. Для того чтобы преуспеть на рынке, компания должна выпускать довольно большое количество наименований, так как успешными (неубыточными) из них будет всего одна треть. И эта треть должна быть достаточно большой, чтобы окупить расходы на остальные игры.

Для того чтобы обеспечить успех игр, у компании должно быть очень много денег — около полумиллиарда долларов. Только имея подобные деньги, можно обеспечить повсеместное распространение своих игр.

3. Крупные компании должны быть глобальны — это необходимо для обеспечения как можно более широкого распространения своей продукции.

Как и в любом бизнесе, в игровом будет достаточно много производителей игр, довольно значительное число которых сумеют получать неплохую прибыль. В оптимальном случае такая компания должна работать над 4-5 проектами в год, чтобы стать достаточно капитализированной и выпустить собственные акции.

В таких компаниях просто необходим специальный менеджер, отвечающий за своих сотрудников персонально. Этот менеджер должен постоянно находиться в компании, он должен найти общий язык с каждым сотрудником. Скорее всего, в игровой индустрии появятся свои "стивены спилберги" с новыми "Звездными войнами", и таких людей нельзя терять. Главный вопрос — смогут ли такие люди получить достаточно денег (ведь приблизительная стоимость современной игры превышает 1,5 млн. долларов)? И еще одна проблема, которая встанет достаточно остро: будут ли такие таланты иметь права на собственную технологию? Наконец, прогнозируется и третья проблема: будут ли они иметь права на "сиквелы"?

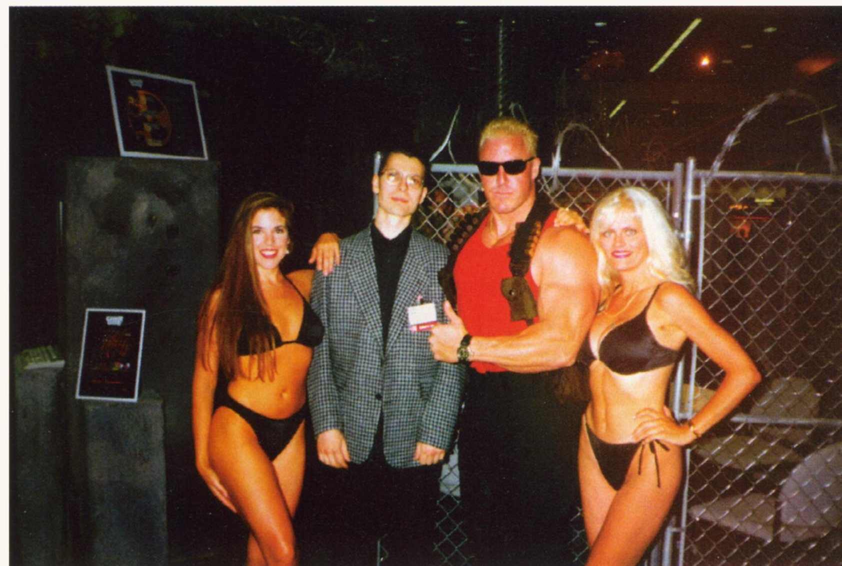
Существует три стратегии для компаний, занятых разработкой игр. Первая — наличие сверхпрофессиональных программистов (demon coders). Вторая — профессиональные создатели. Типичный пример — Пажитнов. Имея "среднюю" технологию и блестящую идею, он сделал прекрасную игру. Третья стратегия — "культовые компании". Такие компании порой находятся в самых неожиданных местах. Люди работают в них только за идею. Они могут получать деньги в других местах, однако работать над игрой под руководством своего лидера. Разработки очень хороши, а стоят много дешевле, чем, скажем, в Калифорнии, где создание игр превратилось в повседневную рутину.

А вот три основных идеи, которых должны придерживаться издатели.

Во-первых, это "сиквелы" (пример — Electronic Arts Sports с NHL). Сейчас достаточно много подобных серий, и сделать новую — непростая задача.

Во-вторых, это мобильность. Издатель должен иметь возможность в любой момент перевести любую игру на любую платформу. Многоплатформность — характерная цена нашего бизнеса.

И третья идея — платить много денег. И платить их хорошим разработчикам, которые постепенно приобретают все более важное значение...



"Дюк Нюкем" в обнимку с Виталием Климовым, главным программистом отечественной компании Snowball Interactive.



Один из интерьеров стенда компании 3D Realms.

Вы слыхали, как поют они?..

ТЕСТОВАЯ ЛАБОРАТОРИЯ "МАГАЗИНА ИГРУШЕК" ПРОВОДИТ "ПРОСЛУШИВАНИЕ" ЗВУКОВЫХ КОЛОНОК

Материал подготовлен Евгением КРИВОШЕЕВЫМ (руководитель лаборатории), Павлом ЗАВЬЯЛОВЫМ и Сергеем БУБЛИКОМ. Фото Сергея ЦУЛИМОВА.

Лето... Жарко, солнышко, пепси-кола, работа не волк... Хочется раствориться в Quake'e, но сначала просто необходимо вставить в CD-ROM что-нибудь родное — Шуберта, Меркьюри, "Гимн СССР", "О, Ёхан Палыч!". А потом уж разговляться, пулей бегая по замку им. Ромеро и пугая монстров своей принципиальной неубиваемостью...

Но работать-то все равно надо. Поэтому наша до чрезвычайности изобретательная в деле удовлетворения собственных потребностей Тестовая лаборатория придумала гениальный способ, как совместить общественно-полезный труд с лично-развлекательной деятельностью: она, Тестовая, принялась тестировать мультимедиа. В частности колонки. Нет, не колонны Парфенона (оставим это грекам и археологам), а колонки. Звуковые. Те, что доносят до нас Чайковского, Prince'а (помните такую игрушку — DOOM?), Paco de Lucia и незабвенного Эмерсона, который Lake и вдруг Palmer...

Колонки: для чего?

...Однажды юзер N вознамерился купить звуковую карту. И, как ни странно, купил. Принес домой яркую коробку, распаковал, предвкушая море звуков, издаваемых доселе немыми любимыми играми, но... но так и остался с носом. То есть в полной тишине. Впрочем, нет, звуки все же были — горестные, похожие на всхлипы. Юзер плакал...

Пусть эта грустная история послужит вам, читатели, примером. Для того чтобы из недр компьютера — даже при наличии отменной звуковой карты — доносились хоть какие-то звуки, одной карточки маловато будет. Колонки, колонки надобны. И не стоит удовлетворяться хрипом тех невзрачных кругляшей, что иногда довеском докладываются к звуковой плате. Как и все остальное, качественные, настоящие колонки — вещь отдельная, или, как сейчас говорят, эксклюзивная. А компьютер с хорошими колонками от компьютера с дрянью отличить можно в два счета: от того, что именно вы подключите, во многом зависит качество звука. Так что выбор компьютерных звуковых колонок — столь же ответственная операция, как и выбор собственного "звучала".

Затеянное нами тестирование позволило "попробовать" практически все пользующиеся популярностью у московских игроманов колонки. Все они были тщательно проверены и сопоставлены между собой, что, надеемся, позволило нам составить довольно объективную общую картину.

... и какие?

Наверное, каждый слышал, что компьютерные звуковые колонки бывают "пассивные" и "активные". Для простоты: пассивные колонки — это такие маленькие финтифлюшечки, которые не имеют своего блока питания и, следовательно, питаются от напряжения на выходе звуковой карты. Соответственно — активные обладают собственным питанием, что, понятное дело, обеспечивает повышенную мощность звука.

Ласкательный термин "финтифлюшечки" в отношении пассивных колонок был употреблен не зря, поскольку это единственный вежливый эпитет, отражающий качество их звучания. Так что тут и говорить не о чем. Единственное, за счет чего пассивные колонки пока "выживают", — это их мизерная цена. И, быть может, то, что именно ими обычно комплектуются звуковые карты.

Любые (любые!) активные колонки по сравнению с пассивными — это уже громкое и победное "Да!". Вам уже не придется напрягать слух, чтобы расслышать хоть что-нибудь, одновременно морщась от качества звука (страшная картина, правда?). Активные колонки по определению мощнее пассивных, по определению чище воспроизводят звук и, кроме того, почти всегда обладают дополнительными "вкусностями" — скажем, такими, как отдельные басовые динамики. Или 3D Sound. Или...

Кроме "просто" колонок, в природе существует такая интересная штука, как сабвуфер (Subwoofer). Строго говоря, это отдельная басовая колонка, предназначенная для выдачи низких частот, так что название (с английского — "подвыватель") подходит сабвуферам как нельзя лучше. В комплекте с сабвуферами поставляются колонки, чаще всего довольно "хлипкие", но качество их звука, несмотря на размеры, все равно приемлемое. Хотя, конечно, лучше всего подключать сабвуфер к чему-то более мощному.

Покупатель, будь бдителен!

Когда даешь рекомендации по покупке чего-либо, так и хочется использовать известный рекламный слоган "Выбирай сердцем". Но проблема в том, что с компьютерными причиндалами это зачастую не проходит, тут вам не здесь, то есть не политика. Поэтому давайте вспомним несколько основных критериев, которые помогут сделать наилучший выбор.

Цена

Это понятно. Выше головы не прыгнешь, и если у вас в кармане 10 тысяч "деревянных", то полезней сидеть дома и мечтать о зарплате (авансе, премии, выигрыше в лотерее). Приемлемые колонки "начинаются" долларов с 40, а приличные стоят где-то в районе 100. Цена, естественно, отражает и название. Известные фирмы (такие, как Sony, Jazz Hipster, Yamaha, Labtec) просят с покупателя за свои модели дороже. Что-нибудь с "абстрактным названием" стоит обычно раза в полтора дешевле, но по качеству может оказаться не хуже. Но это дело случая. Поэтому, если вы решили все-таки сэкономить, положитесь только на свое везение.

Качество звука

Этот критерий был для нас определяющим; по идее, таковым он должен быть и для покупателя. На практике же пришедшему за колонками покупателю вряд ли позволят прослушивать все, что есть в наличии. Поэтому всегда держите в уме нехитрую формулу: "чем меньше размеры — тем хуже качество". Таковы уж законы акустики. И второе. Прежде чем решите выложить свои кровные, полистайте прессу (скажем, "МИ"), часто публикующую обзоры, аналогичные предпринятому нами.

Прилагающийся БП

Упаси вас бог воткнуть в розетку 220В блок питания на 110. Вместо моря звука вам придется наслаждаться морем запаха. Кроме того, блок питания может доставить еще немало "приятных" неожиданностей: он может перегреться, раскормленная (западная же!) вилка может отказаться входить в родные розеточные разъемы... В общем, внимание к БП и еще раз внимание!

Дизайн

Это само собой. Стереотип известен, и он

обычно не подводит: чем красивее, тем лучше; чем лучше, тем дороже. Но это во-первых. А во-вторых, увы, не факт, что самые красивые колонки лучше всего звучат. Лично мы на этом уже обжигались. Так что хотя дизайн и бросается в глаза в первую очередь, забывать обо всем остальном ради красоты не стоит. Это вам не картинная галерея.

Размеры

Габариты упоминаются по одной простой причине: столы, на которых стоят компьютеры, чаще всего завалены книгами, бумагами, дискетами и т.д., поэтому крупногабаритные настольные колонки могут просто не вписаться в ваш беспорядок — их некуда будет поставить. Проблема вроде бы не очень очевидная, но всплывает часто.

Как мы сравнивали

Вообще говоря, по всем правилам, акустические системы надо проверять специальными приборами в бетонированной подземной камере с абсолютной звукоизоляцией. Естественно, мы не стали на этом зацикливаться, причем вполне сознательно: речь идет о *потребительских качествах*, для определения которых вовсе не нужны бетонированные подземелья.

Выбранная нами схема проста и эффективна: мы посадили нескольких обладающих музыкальным образованием (музыкальная школа, училище и даже консерватория; трое из пяти “тестеров” профессионально работают со звуком), а значит, и тонким слухом, экспертов в кресла, поставили перед ними среднестатистический компьютер, воткнули в него среднестатистическую звуковую плату (правда, неплохую — TBS 2000) и начали по очереди подключать колонки, “гоняя” музыку, звуки различной тональности и эффекты. Эксперты все это оценивали, выставляя каждому “агрегату” баллы. Затем их оценки были сведены в некий итоговый балл, который и имеет место быть в данном обзоре.

Каждая колонка получала по пять оценок: проверялись четыре параметра — басы, верхи, средние частоты и шумы, плюс — ставилась специальная — “общая” — оценка за звук вообще. Эта оценка не является средней по первым четырем: иногда, к примеру, бывало так, что все отдельные характеристики вроде бы в порядке, но что-то не сбалансировано, чего-то не хватает, и в результате общее качество оказывалось скверным.

Похожим образом оценивались и сабвуферы, но, скажите, какой смысл требовать качество от верхних частот, когда их просто нет? Поэтому мы оценивали глубину баса, четкость звука, его резкость (или “упругость”). И опять-таки — шумы и общее впечатление.

Общие впечатления

В целом, широко бытующее понятие “мультимедийные компьютерные колонки” вызвало у уважаемых экспертов некоторое недоуменное удивление. Во-первых, создается впечатление, что при разработке этих “приборов” их создатели делают несколько больший акцент на дизайн, нежели на качество звучания...

Действительно, неприглядных “персонажей” нам не попадалось. Но частенько все эти изысканные пластмассовые диковины звучали настолько тихо и неубедительно, что даже наиболее достойные экземпляры высказанное выше общее впечатление не нарушали, а, напротив, как бы подчеркивали его. Большинство “участников соревнования” нередко пытались невнятно прошамкать вместо того, чтобы четко проигрывать музыку (просто воспроизводить!), хотя наглых и бессовестных искажений не наблюдалось. Говоря же о старании испытуемых пошуметь и попортить звуковую картину, нужно для очистки совести заметить, что колонки подключаются к звуковым карточкам, а те сами далеко не сахар (см. прошлый обзор).

С грустью отмечаем, что то же наблюдение справедливо и в отношении сабвуферов. Эти аппараты, предназначенные для того, чтобы от басов все гудело и ходило ходуном, в мультимедийном исполнении заметно скромнеют. То есть их работа, конечно, чувствуется, но острых слуховых впечатлений нашим аудиофилам это добавляло не часто. Впрочем, и это очевидно, звучание комплектов (сабвуфер + колонки) заметно украшало наше “шоу”. Но каких же денежек стоят эти комплекты!..

Некоторые колонки были снабжены различными эффектами, связанными с объемностью звука. Надо заметить, что в большинстве случаев эти эффекты являются попыткой воплотить Dolby Surround за смешные деньги. Результат чаще всего тоже смешной, а иногда даже печальный. Для любителей задавать вопрос “почему?” можем привести лишь одну цифру: для *нормальной* реализации surround-эффекта нужно минимум пять (а лучше семь) колонок.

Локальные впечатления

А сейчас конкретно о каждом объекте “прослушивания”.

Aiwa SC-C55



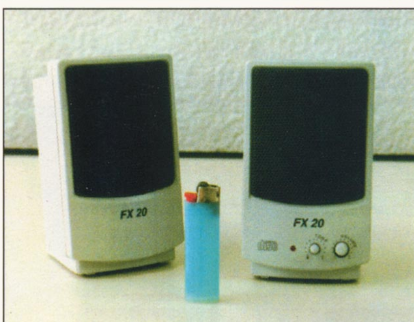
Мнения разошлись, но в принципе, все без исключения эксперты зачислили эти колонки в категорию “не самые плохие”. Для смешного полулитрового объема они звучат достаточно громко и убедительно. Даже чисто, хотя басы у многих “оценщиков” вызвали сомнения. Что же до Surround, то тут настолько тонкая материя, что поклонников этого эффекта среди испытателей не оказалось. Хотя его наличие было отмечено всеми, как и то, что у AIWA он получился получше, нежели у других производителей.

Aiwa TS-CD20



Сочно звучащий бас, с которым, однако, не стоит перебарщивать: басовый динамик склонен “захлебываться” от слишком большой громкости. Эффект столь же неприятный, сколь и неожиданный для экспертов — все-таки сабвуфер! Верхние частоты нельзя назвать “верхними” с полным основанием, ибо почти отсутствовала “прозрачность” звука. Следует отметить очень неплохую сбалансированность комплекта, что, правда, должно быть нормой (то, что испытателям приходилось специально отмечать этот — рядовой — факт, не может не удручать. — **Ред.**). Наконец, как приятное явление может быть отмечен и встроенный блок питания.

Aztech FX-20

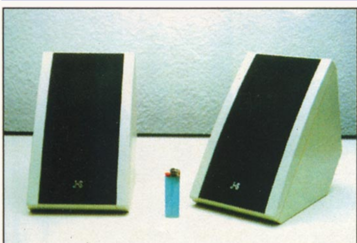


О качестве этих колонок можно судить по их размеру. Колоночки ма-аленькие, а качество звучания еще меньше. Мощность этих колонок не стоит того, чтобы занимать розетку — пассивные будут звучать не хуже. Цена, правда, микроскопическая... Возможно, фирма Aztech хотела сделать дешево и сердито. Дешево получилось, а вот сердито — увы. Так что кроме слова “активные” в названии FX-20 наши эксперты ничего более не отметили.

Jazz Hipster J-520AV

Games Magazine НАШ ВЫБОР

Лучшая покупка



Колонки с нестандартным дизайном создают очень и очень неплохую звуковую картину. Особо приятны взрывы, выстрелы — соль “игрового звука”. Достигается это за счет хорошего баса. Необходимо отметить действительно мощный, сочный и агрессивный звук, хотя и с некоторым, так сказать, бубнением. Слегка подкачали высокие частоты, но, повторимся, общая картина производит некоторое впечатление — прежде всего своей насыщенностью.

Jazz Hipster J-902 Subwoofer

Games Magazine НАШ ВЫБОР

Лучшая покупка



Резкий, четкий звук. Очень хорошо отслеживает динамику, но не дает глубины баса. Лучший звук отмечен экспертами, когда были подключены одновременно этот сабвуфер и Yamaha YST-MSW10. Yamaha обеспечивала глубину звучания, а Jazz Hipster дорисовывал рельеф. Причем делал это настолько хорошо, что его работа была весьма заметна на фоне MSW10. Пожалуй, лучший из мультимедиа-сабвуферов. Если Jazz Hipster добьется еще и оптимальной глубины звучания, то некоторое время фирма сможет вообще не опасаться конкурентов.

Jazz Hipster J-707AV

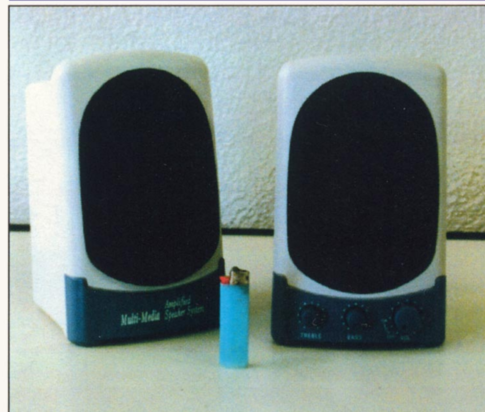
Games Magazine НАШ ВЫБОР



Эти колонки названы экспертами лучшими. Качество и мощность звука вполне на уровне акустических систем неплохого музыкального центра. Цена, впрочем, тоже недурна — что при таком качестве вовсе не удивляет. Единственный изъян J-707AV (правда, это очень субъективно) — слишком большие габариты. Кроме того, привлекательный внешний вид идет как бы вразрез с обычными стереотипами компьютерного дизайна: колонки “под дерево” могут смотреться странно рядом с беленьким компьютером. Но, может, это и к лучшему. Уверенное резюме: свою цену эти колонки оправдывают. А это, простите за невольный каламбур, дорогого стоит.

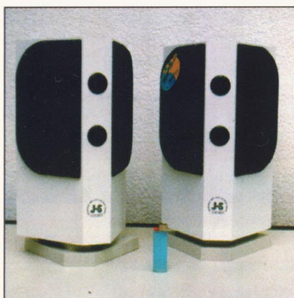
JT-160-A

Лучшая покупка



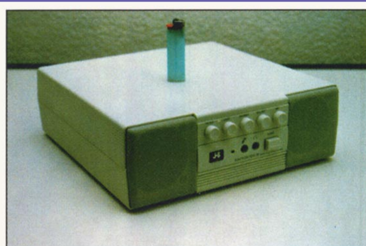
Как ни странно, колонки без “брэнда” оказались не на последнем месте по качеству звучания. Чистый звук, не напористый, но аккуратный, немного менее мощный, чем у J-707 AV, но ведь и сами JT-160 меньше по размеру. Кроме того, колонки имеют много дополнительных плюсов: привлекательный дизайн, встроенный блок питания, удобные регуляторы. Все это в сочетании с низкой ценой (подчеркиваем: не брэнд!) позволяет говорить о JT-160-A, как об одной из “Лучших покупок”. Правда, чуть шумноваты...

Jazz Hipster J-818AV



Небольшое отставание от победителей по качеству и мощности звучания компенсируется необычностью этих колонок. Треугольная форма и "поворачиваемость" динамиков встречаются все-таки не так часто, а потому обязательно привлекут внимание покупателей. А что звук качеством чуть слабее — так мы же не high-end'ом занимаемся. В остальном же J-818AV повторяют J-707 AV. И в достоинствах (мощность, громкость), и в недостатках (большие размеры и относительно большая цена). В общем, если хотите получить максимально хороший звук — покупайте 707-е; если же требуется изюминка — 818-е. В обиде не окажетесь в любом случае.

Jazz Hipster J-360AV



Русский Платон Козьма Прутков как-то говаривал, что нельзя объять необъятное. Может быть, если бы инженеры из Jazz Hipster интересовались русской литературой, они бы не стали делать нечто среднее между колонками и подставкой под монитор, да еще отягощенное всякими примочками. И спасли бы уши экспертов, избалованных предыдущими "соискателями". Качество звука, выданное этим "девайсом", честно сказало само за себя. Слушать это тяжело. А что до "прибамбасов"... Вот среднестатистическое мнение экспертов: "Когда на ТАКОЙ звук наворачивают еще что-то, он от этого лучше не становится. Честно..." Так что, несмотря на необычность этого "прибора", не надо ставить его себе на стол. И уж тем более включать. Послушайте совета "потерпевших" (они же эксперты).

И еще одно хлесткое замечание, полученное нами в письменном виде от одного из испытателей (устно он это сказать почему-то постеснялся): "Звук пережевываемой каши должен раздражать нормального человека. Никакого качества звука не наблюдается, стерео PC-speaker! Теоретически аппарат поддерживает surround, но на практике это ничем приятным не оборачивается." Вот так...

Jazz Hipster J-702AV



Младший брат 818-х и 707-х колонок. Чуть меньше, немного потише. При этом не настолько меньше, чтобы получить заметную экономию места, и не настолько тише, чтобы быть хуже.

Хорошие басы и приятная сбалансированность звука слегка портятся посредственным звуком на высоких частотах. Но посредственный — не есть плохой.

Jazz Hipster J-590AV



Гораздо менее убедительно, чем более дорогие модели той же фирмы. Сохранилась общая приятность звука, но подробности не так выразительны.

Неплохие, но и *неинтересные* колонки, с мягким звуком и слабыми басами.

Jazz Hipster J-340AV



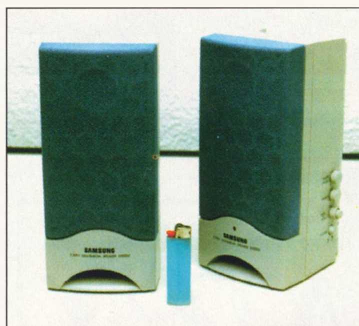
Интегральная оценка наших экспертов: шумят несильно, но это их единственное достоинство; невыразительный безликий звук; в общем, убоги...

Samsung GNT-600



Странный аппарат, как уверяют испытатели. При полном отсутствии шумов басы отсутствуют также, несмотря на обещанное производителями их наличие (встроенный Amplifier Bass Reflex) — об этом написано даже на самих колонках. Кроме средних частот, толку от GNT-600 — минимально.

Samsung SMS-7640A



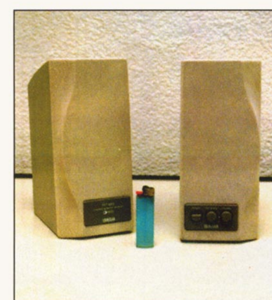
При довольно посредственных характеристиках звучат скромно, но сбалансировано, как бы в противовес предыдущим колонкам. По непонятным причинам, неплохо показали себя на MIDI-файлах. "Поддержка 3D Sound реализована для мазохистов — плохо реализована, прямо скажем. Лучше не включать" — это опять цитата из отчета наших требовательных экспертов.

Sony SRS-PC50



На нашей фотографии эти колонки стоят на столе, что, безусловно, не есть правильно. Конечно, на столе им не место, прикрепленными к монитору они смотрятся намного лучше. Что же до звука... Испытатели уверяют, что это "неубедительно, и плохие басы. Очень тихо и мягко". Короче говоря, от SONY можно было бы ждать большего.

Yamaha YST-M10



Эти колонки слегка озадачили наших экспертов. С одной стороны, звучат неплохо — басы, верхи, средние — все в порядке. Но общее впечатление от звука почему-то плохое. Звук получается каким-то разболтанным, слабо сбалансированным. В результате все "слухачи" при неплохих оценках по каждому параметру общий балл колонкам выставили низкий. Помимо звука YST-M10 отличились еще в одном: крайне неудобно крутить ручки регуляторов, так как они расположены слишком близко друг к другу.

Yamaha YST-M5 и YST-MSW10



Глубокие, но и не очень разборчивые басы. В результате — впечатления мощи и напора, которым должна обладать акустика, снабженная сабвуфером, не возникает. Кроме того, звучание некоторых музыкальных инструментов “смазывается”. Наиболее заметно это на ударных. Верхние частоты тоже подкачали, поэтому звук всего комплекта вряд ли можно назвать идеальным. Более того, уважаемая фирма Yamaha то ли не сумела, то ли не захотела достичь равновесия между звучанием колонок и сабвуфера, что тоже несколько подпортило картину.



Небольшой комментарий к фотографиям

Зажигалка. К колонкам не прилагается и в комплекты не входит. Приведена лишь для оценки масштаба. Можем даже сообщить ее размеры: 75,5 x 21,7 x 10,9 мм.

Цвет. То, что приведенные на фотографии колонки, к примеру, белые, а зажигалка голубоватая, еще ни о чем не говорит. Та же модель колонок может продаваться в магазинах в совершенно иной раскраске. Правда, опыт показывает, что чаще всего встречаются колонки двух цветов — белого и черного. (К зажигалкам данное утверждение относится в несколько меньшей степени.)

Результаты тестирования колонок

Модель	Общее качество, %	Низкие частоты, %	Верхние частоты, %	Средние частоты, %	Шумы, %	Общий рейтинг, %	Цена, $
Jazz Hipster J-707 AV	93	80	100	87	87	89	125
Jazz HipsterJ-502 AV	89	82	89	89	89	87	76
Yamaha YST-M5 + YST-MSW10	73	87	80	87	93	84	210
Aiwa TS-CD20	73	87	80	73	100	83	130
Jazz Hipster J-818 AV	87	73	80	80	87	81	125
Jazz Hipster J-702 AV	89	95	67	80	73	81	105
Jazz Hipster J-590 AV	80	67	73	80	73	75	60
Samsung GNT-600	75	55	75	80	87	75	45
Samsung SMS-7640A	80	58	73	80	80	74	70
JT 160-A	70	69	80	80	67	73	70
Sony SRS-PC50	73	60	80	73	73	72	105
Aiwa SC-C55	65	53	62	87	87	71	45
Jazz Hipster J-340 AV	62	69	67	73	80	70	45
Yamaha YST-M10	58	60	80	73	60	66	95
Jazz Hipster J-360 AV	40	40	53	67	50	50	55
Aztech FX-20	40	40	53	53	57	49	13
Сабвуферы							
Jazz Hipster J-902 AV	93	80	93	93	93	91	75
Yamaha YST-MSW10	80	93	73	77	93	83	185
Aiwa TS-CD20*	73	83	67	67	93	77	-
			Четкость	Резкость			

* Отдельно не продается

Выбор редакции — Лучшая покупка

Выводы

Лучшие по результатам тестирования колонки получают “награды” по двум номинациям — “Выбор редакции” и “Лучшая покупка”. Отличие в том, что “Выбор редакции” — это наилучшие колонки по качеству (внимание на цену не обращается), а для “Лучшей покупки” основной критерий — отношение “цена/качество”.

Итак, раздача слонов:





“Выбор редакции”:

Колонки Jazz Hipster J-707AV

Колонки Jazz Hipster J-520AV

Subwoofer Jazz Hipster J-902AV

“Лучшая покупка”:

Колонки Samsung SMS-7640A

Колонки безымянные JT-160

Колонки Jazz Hipster J-520AV

Subwoofer Jazz Hipster J-902AV

Фирмы, предоставившие колонки для тестирования:

MPC Club 943-9290

Московский Негоциант 939-4606

Карат КС 251-6601

VK, Ltd. 165-0900

Bogey: Dead 6

Производитель: Sony
Дата выхода: июль'96

Лучший пилот американских ВВС, вы грудью встанете на защиту планеты, которой угрожает некая преступная организация, получившая доступ к опаснейшему секретному оружию, украденному у военных. В вашем распоряжении такие "убойные" истребители, как F-22 Phantom, F/A 18 Hornet, F-4E Phantom, F-14D Tomcat, F-15 Eagle и даже Миг-29! Разнообразные сценарии позволят вам участвовать в схватках с наземными и надводными противниками, поэтому полеты будут проходить отнюдь не во сне, а на самом явном "яву", и не только над сушей, но по-над морем-океаном. Высокая скорость действия, реалистичные ландшафты, высококачественная трехмерная графика и две перспективы обзора как бы сами собой предполагают, что Bogey: Dead 6 потеснит с высшей ступеньки игроманского интереса такие симуляторы, как Agile Warrior и Ace Combat.

Aquanaut's Holiday

Производитель: Sony
Дата выхода: июль'96

Новая видеоигровая идея: Aquanaut's Holiday перенесет вас в подводный мир. "Став" водолазом, вы, возможно, найдете пиратские сокровища, спрятавшиеся среди затонувших кораблей, потерянных городов, коралловых рифов и морских хищников; скорее же всего вы станете... обедом большой тигровой акулы. Чтобы добиться максимального эффекта присутствия, игра будет использовать потрясающую трехмерную графику и динамичное виртуальное пространство. И все это, как утверждают не лезущие в карман за словом производители, под замечательную New Age-музыку.

Project Horned Owl

Производитель: Sony
Дата Выхода: июль'96

Что получится, если скрестить Virtua Cop, боевых роботов и, понимаешь, яп-понскую анимацию? Project Horned Owl получится, новая стрелялка а-ля Chaos Control. Играющий изображает из себя крутого полицейского будущего, экипированного в mech-костюм, задача которого — остановить вторжение террористов. Кроме того, PHO — это еще и куча мощного оружия, шесть больших этапов и режим для двух игроков.

Bubsy 3-D

Производитель: Accolade
Дата выхода: осень'96

Bubsy — известный компьютерный персонаж, перенесенный Accolade из двухмерного мира в мир полностью объемный, трехмерный. Теперь приключения белки станут намного интересней: пять трехмерных миров, свободное перемещение в 3D, нелинейный сюжет и тысячи кадров анимации на каждого персонажа, к тому же становящаяся стандартом возможность играть вдвоем. Скромные разработчики надеются, что игра будет пользоваться "ошеломляющим успехом".

ShredFest

Производитель: Electronic Arts
Дата выхода: сентябрь'96

Возьмите 3DO'шный Road Rash и разбавьте его имитатором спуска на Snowboard'е — и вы получите уникальную игру, полную снега и... серфинга. Вы вольны выбрать один из трех режимов — Trash mode, Slalom или Free Ride, соревнуясь с настырными оппонентами. Но не просто так, а за денежки — дабы прикупить себе более современную модель доски. Кстати, на трассах (на всех пяти уровнях) имеются секретные ответвления. Графика же ShredFest'а сделана на базе небезызвестного Road Rash. Что еще? Игру выделяет использование технологии Motion Capture, что до максимума поднимает ее реалистичность, здесь "играют" существующие в действительности "доски", а музыка... музыка — просто конфетка — альтернативный рок-саундтрек.

Herc's Adventures

Производитель: Lucas Arts
Дата выхода: осень'96

Имея в action-игре на своей стороне "настоящего мужика" по имени Hercules, вы, наверняка, будете непобедимы. Тем паче, что Геркулес-то от Lucas Arts и к тому же бальшой любитель приключений (см. название игрушки). Что есть Herc's Adventures? Перманентные мордобои с разнообразными мифическими гадами (и даже с... богами!), мультипликационная графика (стиль — Древняя Греция времен расцветоупадка), уйма юмора, великолепная музыка и изобилие уровней. Рехнуться можно... Разумеется, от счастья.

Jumping Flash 2

Производитель: Sony
Дата выхода: 4-й квартал'96

Ребята! Снова настало время залезть в костюм гигантского механизированного кролика! На этот раз — для того чтобы защитить родную планету от Капитана Сузуки... Да, имеет место быть продолжение трехмерной платформной стрелялки Jumping Flash. И, как уверяют авторы, продолжение достойное. JF 2 состоит из шести миров по три этапа в каждом; игра наперегонки со временем, ваша задача — спасти четырех друзей (на каждом этапе), собирая по пути новое оружие и отыскивая (по возможности) секретные проходы, чтобы в конце концов оказаться на следующем уровне.

Pandemonium

Производитель: Crystal Dynamics
Дата выхода: Рождество'96

Игра введет вас в далекий мир, где живут Никки и Фаргус. Мир, полностью созданный в 3D, может сравниться разве что с Mario 64 на Nintendo. Играя за Никки (девчонка!) или за Фаргуса (наш человек — пацан!) — персонажи, кстати, тоже трехмерны и даже умеют "морфиться" — перевоплощаться, — вы должны вырвать свою страну из загребущих лап злого колдуна. Ваш путь будет лежать через каньоны, пещеры, замки и пустыни. Игра "кишит" потайными местами (вы их, конечно, найдете!). Несмотря на то что графически игровой мир — это полное 3D, вы не обладаете большой свободой и сможете управлять героем только по четырем направлениям. По мнению экспертов, в Pandemonium неплохо реализована перспектива наблюдения, приятны кинематографические приемы, камера дает потрясающие эффекты, выбирая подходящий угол обзора, что, несомненно, "драматизирует" игру. Наконец, Pandemonium — это еще и режим Cooperative two-player, что, как вы догадываетесь, позволяет играть вдвоем.

Tigershark

Производитель: GT Interactive
Дата выхода: 1-й квартал'97

Tigershark , или "Тигровая акула", — так называется тяжеловооруженная субмарина, внешне скорее напоминающая космический истребитель. Игра состоит из девяти миссий; действие происходит, естественно, в океане (изящные маневры между рифов) и на его поверхности (маневры между прибрежными островами). Главные враги — чужие подводные лодки, эсминцы и торпедные катера. Оружие — двух типов — подводное и надводное (торпеды, тепловые ракеты, ионные пушки и т.д.); также имеется специальное оружие, появляющееся по ходу дела. А враги? Враги выполнены в 3D и выглядят ну очень реалистично: если вы подстрелили корабль, он, бедняга, разламывается пополам и начинает медленно тонуть. Очень жизненно сделан туман и дымовые эффекты, а проглядывающий сквозь дымку ландшафт по мере приближения придает игре просто-таки фотографическую точность! При схожести этой стрелялки с Warhawk, она, безусловно, на порядок лучше последней. Представляете?!

Кроме того, на PlayStation выйдут следующие игры: **Aeon Flux (Viacom), Amok (Scavenger), Area 51 (Time Warner), Armed (Interplay), Assasin 2015 (Interplay), Blade Runner (Virgin), Blam! Machinehead (U.S. Gold), Blast Chamber (Activision), Clay Fighter III (Interplay), Crash Bandicoot (Sony), Criticom 2 (Vic Tokai), Dark Forces (Lucas Arts), Deadly Skies (JVC), Descent 2 (Interplay), Descent: Levels of the World, Destruction Derby 2 (Psygnosis), Distruptor (Universal Interactive), Escape from L.A. (Virgin), Extreme Dreams (Capps), Fade to Black (Electronic Arts), Firo & Klawd (BMG Interactive), G Police (Psygnosis), Galaxian 3 (Namco), Ganymede (Rocket Science), Grand Theft Auto (BMG Interactive), Gunship 2000 (Microprose), Impact Racing (JVC), Jet Moto (Sony), KGB Files (Data East), Kileak the Blood 2 (Sony), Mag Ball (Trimark Interactive), Monster Trucks (Psygnosis), Mud Kicker (Scavenger), NBA Hang Time (Williams), Open Ice Challenge (Williams), Pitfall (Activision), Project Overkill (Konami), Propaganda (Virgin), Rayman 2 (Ubi Soft), Re-Loaded (Interplay), Rebel Assault (Lucas Arts), ReBoot (Electronic Arts), Robo Pit (T*HQ), Rocket Jockey (Rocket Science), Scorcher (Scavenger), Shining Sword (American Laser Games), Sirens (Capps), Soul Edge (Namco), Speed Freak (U.S. Gold), Steel Harbinger (Mindscape), Street Fighter Alpha 2 (Capcom), Strike (Electronic Arts), Swagman (U.S. Gold), Syndicate Wars (Electronic Arts), Tekken 2 (Namco), Tempest 2000 (Interplay), Tenka (Psygnosis), Terminus (Scavenger), Time Commando (Interplay), Tomb Raider (U.S. Gold), Top Gun (Spectrum Holobyte), Track Attack (Spectrum Holobyte), Twisted Metal 2 (Sony), Vette (Spectrum Holobyte), W.E.T. Corpse (Vic Tokai), Werewolf (Capcom), Wipeout 2 (Psygnosis), X-Men (Acclaim).**

Впечатляет, не так ли?

Знаете ли вы, что в нынешнем году цифра проданных приставок SonyPlayStation достигла... миллиона штук. Но это только в Америке! Кроме того, на солиднейшей выставке E3 (см. материалы о ней в рубрике "Вокруг Игры") PlayStation была признана платформой года. Наконец, эта замечательная консоль, чьи игры постоянно занимают первые строчки в международных игровых хит-парадах, получила достойную поддержку в прессе: сегодня существуют около десятка изданий, занимающихся только PlayStation.
Все это не может не подстегивать производителей "софта" для этой уникальной игровой платформы, которые обещают завалить нас в самое ближайшее время кучей игрушек. Что же это за игры?

Материалы полосы подготовлены **V.I.P.**

Коды для некоторых игр SPS

Johnny Bazookatone
(Коды уровней)
1. AFLEAPIT
2. TEASPOON
3. SEDATION
4. VERYNICE
(Cheat-коды)
PILCHARD — невидимость
KRISTIAN — выбор уровней

Jumping Flash!
(Выбор уровней)
Ввести на титульной картинке: Вверх, Вверх, Вниз, Вниз, X, X, Влево, Вправо, Влево, Вправо, X, Треугольник, X, Треугольник (при правильном наборе меню станет красным, начните игру, и вы сможете выбирать уровни).

Theme Park
(Деньги!)
Хотите стать самым богатым владельцем парка уже со старта игры? Введите следующий код на запрос nickname — "BOVINE". Если после этого прозвучит детский крик (что-то вроде "Yeah!"), то код введен правильно. Дайте жизнь новому парку и нажмите: Квадрат, X и Круг — одновременно! И вас завалит деньгами! Теперь вы можете повторять эту комбинацию в любой момент игры.

Tekken
(Подсказки)
1. Чтобы играть за главного босса Хейхачи, вы должны отколошматить всех остальных игроков, а также самого босса, не применяя Continue.
2. Чтобы играть за секретного босса Казуйю, вам надо выбить в Galaga всех врагов (а их 40 штук...).

Off-World Extreme
(Деньги!)
Зайдите в меню Options и нажмите на джойстике: Квадрат, X, Круг (шесть раз подряд); затем нажмите L1. Теперь начните игру и посмотрите на свой счет.

Twisted Metal
(Cheat-коды)
1. Квадрат, Треугольник, Круг, Квадрат, Квадрат — пять врагов на этапе Arena.
2. Треугольник, Пробел, Квадрат, Круг, Круг — бесконечное оружие.
3. Квадрат, Треугольник, X, Пробел, Круг — невидимость.

Agile warrior
(Невидимость)
Нажмите паузу во время игры и введите: Влево, Квадрат, Квадрат, Квадрат, Квадрат, Вверх, Треугольник, Треугольник, Треугольник, Вправо, Круг, Вниз, X, Треугольник, Треугольник, Треугольник, Квадрат.

Loaded
(Cheat-коды)
Нажмите паузу во время игры и зажмите L1, L2 на десять секунд; теперь вы можете ввести следующие коды (не отжимая L1 и L2):
Вниз, Вправо, Круг, Влево, Вправо, Круг — патроны;
Вправо, Вправо, Влево, Вниз, Вниз, Вверх, Треугольник, Круг — здоровье;
Вниз, Вправо, Вниз, Вправо, Треугольник — увеличение мощности оружия;
R1, R2, X, Треугольник, Квадрат, Круг, R1, R2, Круг, Круг, Квадрат — специальное оружие;
Влево, Вниз, Вправо, Треугольник, Квадрат, X, Круг — дополнительная жизнь;
X, R1, Треугольник, R1, Квадрат, Круг, R2, R2, X, Квадрат, Треугольник, X — переход на следующий уровень.

Toshinden 2
(Игра без индикаторов)
Нажмите паузу во время игры. Затем нажмите и задержите: Круг, Треугольник, Квадрат, X и два раза SELECT — теперь вы сможете играть без показателей энергии.

DOOM
(Cheat-коды)
Вводить после паузы в игре:
Вниз, L2, Квадрат, R1, Вправо, L1, Влево, Круг — "режим бога";
X, Треугольник, L1, Вверх, Вниз, R2, Влево, Влево — полная амуниция;
Треугольник, Треугольник, L2, R2, L2, R2, R1, Круг — вся карта;
Треугольник, Треугольник, L2, R2, L2, R2, R1, Квадрат — автокарта;
L1, R2, L2, R1, Вправо, Треугольник, X, Вправо — прозрачные стены;
Вправо, Влево, R2, R1, Треугольник, L1, Круг, X — переключение уровней.

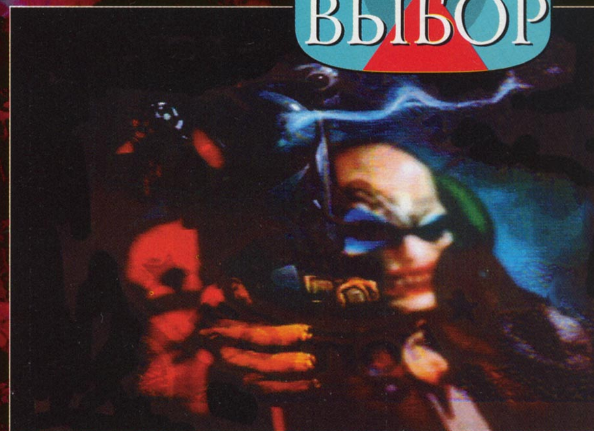
Viewpoint
(Cheat-коды)
Квадрат, Круг, Треугольник, Вправо, Влево, Вниз, R1, L2, R2, L1 — переход на следующий уровень.
Квадрат, Квадрат, Круг, Круг, Треугольник, X, Квадрат, Вверх, Вверх, Вниз, Вниз, L1, R1, Select — невидимость.

Assault Rigs
(Cheat-коды)
Влево, Вправо, Влево, Влево, Вправо, Влево, Вправо, Вправо, Вверх, Вниз, Вверх, Вверх, Вниз, Вверх, Вниз, Вниз — все оружие.
Влево, X, Влево, X, Влево, Влево, X, Вправо, X, Вправо, X, X — невидимость.

Прирожденные убийцы

Games Magazine НАШ ВЫБОР

Со времен амиговского Chaos Engine я еще не видел ни одной игрушки, которая хотя бы повторила его успех, не говорю уж о том, чтобы его превзойти. Правда, был Alien Breed, но чего-то в нем все-таки не хватало. Не пробирал... Что еще? Помнится, Bitmap Brothers объявила о продолжении Chaos'а (под названием Chaos Theory), но проект слегка затянулся – на год...
Но прошло немного времени, и – вдруг – стали появляться игрушки, продолжающие правильную традицию Chaos Engine. Таков, к примеру, Captain Quazar (на 3DO) – вполне приличная, веселая игра, правда, с немного неудобным управлением; или Tower Assault – достойное продолжение Alien Breed (но не более того). А вот в рецензируемый нынче Loaded от Gremlin Interactive, похоже, камня бросить не удастся. Пожалуй, это самая кровавая, самая разрушительная игрушка 1996-го, по сравнению с которой даже DOOM кажется детской забавой. Несомненно, это так, поскольку Loaded – первая трехмерная стрелялка в жанре overheadview shoot'em up!



Завязка такова: плохой мужик F.U.B. подставил хороших мужиков и засадил их в тюрьму на другой планете. Ребята долго сидеть в кутузке не захотели и при первой же возможности, надев на охранника деревянный бушлат, отправились на поиски изменщика F.U.B.'а. Разумеется, не



обнять они его хотели (а если и обнять — то... сами понимаете, насколько крепки были бы те лобзанья), а... пожурить. В той манере, которая у них, у вендетщиков, принята.

Игра начинается с того момента, когда вы покинули-таки ненавистный допр. По случаю вашего высвобождения была поднята тревога, и весь имеющийся персонал, следовательно, встал на уши. Ваша задача — будучи предельно осторожным, размазывать по стенкам всё и вся, будь то заключенные или охранники, плюс — изредка обращать внимание на подозрительные стенки (секреты). А также... да, а также не забывать находить ключи, коими...

Вот, собственно, и всё. О хороших играх как правило многого не скажешь, потому что они сами — само красноречие.

На мой предвзятый взгляд, графическая часть игры способна вызвать зависть даже в id: все выполнено в динамичной трехмерной графике, благодаря которой реализованы потрясающие спецэффекты и наличествует трехмерная перспектива с видом на происходящее сверху; к тому же вы можете приближать или удалять камеру (по своему усмотрению). А цвет! а освещение (при вспышках от взрывов)!.. Нет, это не описать! Это надо есть глазами.

Достойна ритуального снятия тюбетейки и звуковая дорожка. Есть все — от весьма забойного вступления "The Show, Are 15", исполняемого заслуженной альтернативной командой PWEI, до недурственных Hip-Hop'n'House-мотивчиков, сопровождающих игру и задающих ей приличествующий action'у ритм.

Звук кристально чистый и очень реалистичный (стрельба, взрывы, хлопки массово лопающихся электролампочек, которыми сопровождается избиение этих



младенцев — охранников...).

Просто не могу не подчеркнуть высочайшую степень проработки игры: вы можете взрывать все, что захочется, включая шкафы, кровати, стены и остальные движущиеся и недвижимые объекты; дозволительно оставлять лишь металлические перекрытия да лужи крови...

Как и Chaos Engine, игра способна набрать основные очки только за то, что позволяет играть вдвоем (это называется TeamPlay).

Итак, давая возможность выбора пары (из шести) персонажей, предоставляя для разгула 15 больших и запутанных уровней, а также возможность "апгрейдить" свое вооружение, Loaded остается на сегодня одной из самых лучших игр своего жанра. А потому, господа, призыв дня: "Reload your guns and get ready for loaded!"

— V.I.P.

Loaded

★ Gremlin Interactive

98%	ГРАФИКА
100%	ЗВУК
90%	УПРАВЛЕНИЕ

ИНТЕРЕСНОСТЬ 91%

ИГРА Loaded предоставлена компанией "Новалайн", тел.: (095) 233-0510, 231-8287

Полуночный кошмар

Alien Trilogy
ИГРА
предоставлена компанией "Новалайн",
тел.: (095) 233-0510, 231-8287

Честно говоря, зная о том, что на создание Alien Trilogy ушло целых два года, я ожидал увидеть по меньшей мере что-то вроде писишного Quake'а (а может, что-нибудь и покруче), но... в общем, поставьте себя на мое место и представьте себе свою же кислейшую физиономию. "Обманули, — подумал я в сердцах. — Тысячи игроманов по всему миру смиренно ждали чуда, а ребята из эклеймовской ATG (Advanced Technology Group), похоже, угрохали весь бюджет на вкусные булочки с маком и повидлом. Все, на что хватило этих оболтусов, — так это короткие видеовставки..."
Нет, пожалуйста, не читайте написанное выше! Первое впечатление — оно такое обманчивое. Короче говоря, я, конечно же, погорячился: игру я все-таки принял — такую, какой она явилась миру (прочь, несбывшиеся ожидания!), — одновременно и красивую, и странную. Но это я. А вы, может, иначе рассудите...

Не обещаю подробного описания всех деталей, из которых складывается игра, по возможности, буду короток и ясен. А потому не буду перемалывать языком сюжет кинотрилогии о Чужих (кто ее не видел!), по мотивам которой и сделана игрушка. Напомню лишь, что лейтенант Эллен Рипли в составе небольшой команды отправляется на планету



LV-461, чтобы выяснить обстоятельства исчезновения связи с колонией. Прибыв на "место происшествия", лейтенант находит разрушенное поселение и встречает враждебно настроенных Aliens...



Впрочем, таково начало фильма, но не игры! Буду с вами откровенен: фильм я смотрел 17 раз из 18-ти возможных (к тому же я отнюдь не последний человек в алиенологии), а потому тут же почувствовал что-то не ладное. Впервые — когда смотрел заставку; пройдя же Alien Trilogy до второй части, я понял, что к чему, и полностью убедился в нетрезвом состоянии бездельника, делавшего окончательный монтаж игры. Судите сами: игрушка начинается со второй части картины (Aliens 2), затем идет третья (Alien 3), а заканчивается это все первой серией (просто Alien). По-моему, это полный бред. Но я ведь пижон, а потому не обращайте внимания...

Итак, вы начинаете игру за лейтенанта Рипли — с одним лишь пистолетом и со второй части (фильма). Задача ваша проста до крика алиенолога — проникнуть в логово чужих и заложить бомбу, после чего незаметно смыться. Первый кадр AT — рука с пистолетом наготове, и белая дверь (нет, не больничная), ограждающая вас от длинного коридора, который ведет в ужасающую темноту, темноту, полную чужих...

Понравился он вам? Вот и мне тоже. Так что с графики и начнем обсасывать.

Да, графически AT выполнена великолепно,



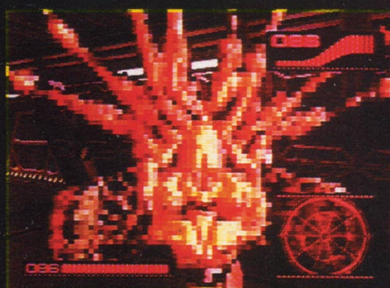
во всяком случае ни одна из виденных автором этих строк игр аналогичного жанра и в подметки ей не годится. Отменным качеством "грешит" и заставка, и видео, играющее роль сюжетного клея. Причем слово "здорово" употребимо не только к технике дела, не менее впечатляюще все выглядит и в плане преслову-

той “художественности” (в SPS’овских играх это беда). В общем, ролики вышли на славу, с использованием технологии Motion Capture, и хотя их наберется от силы минут на десять, они-то во многом и создают игре атмосферу.

Собственно же игра — это суровые думоподобные лабиринты и открытые площадки, соединяющиеся клаустрофобическими коридорами а-ля Alien vs Predator. Вся игровая графика выполнена в True Color, поэтому свет и дымовые эффекты выглядят очень реалистично: вы гвоздите по любой из стоящих поблизости бочек, и помещение освещается всполохами ослепительных взрывов в сопровождении летящих во все стороны осколков (смотрится с большим чувством, если поблизости находится Alien).



Помещения, в которых проходит большая часть игры, весьма разнообразны, в силу чего ни один уровень не похож на другой. Вы будете бродить по непроглядным, едва освещенным коридорам, по светлым лабораторным залам; предстоит и поплавать — разумеется, по канализации; апофеоз — променад по логову чужих. При достаточной насыщенности действий и детальной прорисовке лабиринтов плавность вашего движения составляет 30 кадров в секунду (даже тогда, когда герой бежит по самым сюжетно-заселенным местам, игра не теряет своего темпа). Плюс — прибавьте сюда реалистичность движений камеры: покачивания из стороны в сторону, “чувство” шагов при ходьбе и беге. Короче, все как в “Думе”, только... круче. Вывод один: это самый совершенный engine, написанный для думоподобной игры (не считая Quake, конечно). Чего только стоят такие, казалось бы, мелочи, как отскакивание гильз и искры от выстрелов (при попадании, к примеру, в стену)! А вдребезги рассыпающаяся стекломасса, когда шмальнешь по ней из верной винтовочки! а взрывы и фонтаны зеленой крови-кислоты, если задеть гранаткой мирно дефилирующего чужого!..



Да, о чужих-то я и забыл. Их шесть типов: королева собственной персоной, чужие-воины, собаковидные чужие — взрослые и мальцы, телопрогрызальщики и лицеприлипальщики. К слову, впервые желание залезть от испуга под стол посетит вас во время встречи с ними, с лицеприлипальщиками, причем не столько от “ужасности” монстра, сколько от жуткой кучи квадратиков (“пикселизация”, ё-мое!), из которых он состоит. (С этим в АТ тоже проблема — для чего, скажите на милость, так халтурить, когда вся игра в целом очень и очень неплоха?)

Но не будем, не будем придираться, усугублять и углубляться. Напоследок скажу лишь одно: убитые монстры как лежали к вам одним боком, так и лежат — сколько бы вы вокруг них ни кружили... Нет, еще и второе: плавность анимации, где ты, ау!

Теперь немного об управлении и об общей, так сказать, играбельности. Управление очень хорошо подходит под “стейшеновский” контроллер, в крайнем случае его можно изменить, благо в меню такая опция предусмотрена. Кроме того, вы умеете бегать (Run), “стрейфиться” (Strafe) и смотреть вверх-вниз (для стрельбы по потолку или с выступов). Наконец, имеется кнопка, позволяющая применять не только обычное оружие, но и всевозможные гранаточки и пластиковые бомбочки. По ходу дела помимо пистолета в ваши золотые руки попадут: обычная винтовка (9 мм), пульсовая винтовка M60, огнемет, а также убойный M250. Явно просматривается специализация вооружения: скажем, огнеметом лучше уничтожать ящики или коконы, но никак не стекло; стеклянные “штучки” хорошо разносятся винтовкой, равно как и бочки с химикатами; но вот прицельную стрельбу из “винтаря” вести неудобно...



Вашему игровому благополучию будут способствовать аптечки, восстанавливающие здоровье (копеечные проценты), а также “пистолеты”, закачивающие аж до 200 “кубиков” адреналина. Не помешает разыскать и некие защитные ботиночки — чтобы шастать по кислоте, армор-жилет и очки ночного видения. Кроме того, серьезно помогает швыряние гранат в “подозрительные” стенки и перегородки, за которыми нередко обнаруживаются бонусные проходы или — кому что нравится! — толпы бесцельно тусующихся Alien’ов.

Но все же главной задачей играющего является не тупая стрельба по чужим и иным загадочным объектам, а выполнение определенной миссии, с которой вас знакомят в начале этапа. Чтобы достичь желанной цели, вам придется исхитриться и открыть все двери в определенной последовательности, плюс — найти батарейки для терминалов, иногда выбивая из трупов полезные ID-карточки. Задача существенно облегчается, поскольку на каждом этапе имеется карта (но вам и ее надо отыскать!): с ее помощью вы сможете выбрать самый оптимальный маршрут. Вспомню и о радаре, верном друге юных алиенологов. Находящаяся всегда при вас штуковина сообщает о приближении живых объектов (радиус захвата — десяток метров).

В заключение традиционно о звуке и музыкальном сопровождении. Звуки окружающие — повизгивание чужих, громыхание осыпающихся стекол, взрывы бочек, шорох ползающих Face Hugger’ов... Звуки, издаваемые вами: весьма жизненное вышагивание (даже с эхом!), одышка после горячей схватки, выстрелы, писк радара, сердцебиение... Одним словом, всё по уму.



Ну и, конечно, музыка — нагнетающая и куда-то там уводящая. Куда? Куда-то в подсознание. Причем не людское, а Alien’ское... Признаюсь, я обожаю музыку Стефана Рута, но, пожалуй, это его самое гениальное произведение. Если бы я был... если бы я был, к примеру, председателем жюри премии “Оскар”, я бы, не задумываясь, дал музыкальному сопровождению Alien Trilogy первую премию — разумеется, в категории “лучший саундтрек к игре, поставленной по мотивам фильма”!

Да! И спасибо товарищу Ста... то есть H.R.Giger’у за наше сча... то есть за таких гениальных созданий, как Aliens. Блуждающий в неразгаданных тайнах алиенологии

— V.I.P.

Alien Trilogy

★ Acclaim

94%	ГРАФИКА
99%	ЗВУК
90%	УПРАВЛЕНИЕ

ИНТЕРЕСНОСТЬ **85%**

Компания Crystal Dynamics, прославившаяся разножанровыми игрушками для 3DO, после небольшой заварушки с разработчиками этой приставки отошла на сторону PlayStation, грозясь при этом плюнуть с высокой колокольни на 3DO'шные игры. Впрочем, грядущая M2 при этом умышленно не задевалась (CD спит и видит отломить этот лакомый кусочек). Пока же, в ожидании M2, Crystal Dynamics занимается производством ремейков своих самых известных 3DO'шных игр для новой любви — Sony Playstation. Но это, на наш взгляд, получается у нее не совсем удачно. Off-World Extreme — один из таких опытов.

4 на 4



Итак, друзья, наконец-то один из 3DO-хитов посетил наши Sony PlayStation'ы. Как и полагается, Off-World Extreme насыщена классной графикой и оцифрованным видео. Приятно и то, что в отличие от иных косоруких "портирований" игрушка,



сохранив упомянутую графику, нисколько не пострадала в плане звука и даже кое-что приобрела — речь о более "мягком" видео, причиной чему — компрессия JPEG. Но о чем же, о чем же игра? Терпение!

Зовут вас теперь Трэшмен (не тот, который выносит мусор, а тот, что выполняет грязную работу). Вашими услугами решило воспользоваться местное отделение ФБР: вам предложено отправить на тот свет гражданина имярек, замеченного в наркотическом



промысле. Естественно, вы соглашаетесь за, естественно, большое вознаграждение, но при этом, естественно, влюбляетесь в ФБРовку (девицу из ФБР). Начальство вашей пассии, не одобряя этих шашней и стремясь от вас избавиться, дает вам все новые и новые задания, которые становятся все трудней и опасней, все трудней и опасней, все трудней, ёлы-палы, и опасней... (Но и бонус за каждую бандитскую голову тоже увеличивается.) Главное же в том, что у вас, как у любого уважающего себя трэшмена, есть шикарный "4x4" (вездеход, вооруженный от колес до зубов), и вы скачете за мафиози именно на этой серьезной колымаге. Она, колымага, на мой взгляд, и является главным героем игрушки.

И что? А ничего: шалый от любви и крови, вы гоняете на "4x4" по экзотическим ландшафтам, собирая разбросанные какими-то транжирами деньги, не брезгуя и вооружением для своего четырехколесного друга. Ну, а попутно вы, конечно же, месите преследующую вас полицию (?!) и всевозможные ракетные установки. При этом в игре присутствует лимит времени, поэтому погонять в свое удовольствие вряд ли получится.

Далее все обыденно: добираясь до конца уровня, вы вступаете в схватку с боссом; все это происходит в виде стремительной погони (сильно попахивающей спектрумовской Chase H.Q.). Кончаете босса — вас отправляют в "магазин", в коем можно дооборудовать своего верного "коня" или купить "коня" нового. В принципе игра



сводится к собиранию монет и уничтожению врагов — казалось бы, незатейливый action Но... но есть одно "однако", заключающееся в том, что... при подключении второго 'стика вам представится великолепная возможность играть вдвоем, правда, деля экран с соперником.

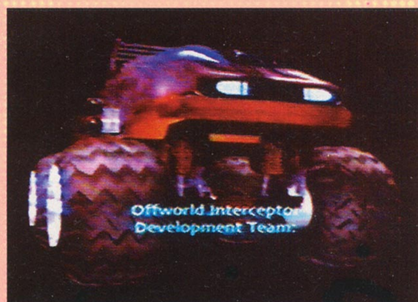
О графике Off-World Extreme можно говорить много, но мы поговорим мало. Сказано же — она хороша. Трехмерный engine наверняка напомнит некоторым игру Total Eclipse — и не зря, поскольку "движок" просто-напросто дублирует своего родственника. Полностью. Отрисовка пейзажа происходит быстро и

ИГРА **Off-World Extreme** предоставлена компанией "Новалайн", тел.: (095) 233-0510, 231-8287



почти без глюков. Спрайты вражеских машинок выглядят неплохо, ваш же "4x4" совершенно великолепен. (Модели машин были аккуратно пересняты и "мэппированы" на трехмерные каркасы, в результате чего ваш агрегат может свободно вращаться; особенно классно смотрится кувыркание с выступа с последующим приземлением колесами вверх и отчаянными попытками перевер-нуться назад.) К месту и с требуемым качеством оцифрованное видео.

Примечательная деталь: просматривая видеосцены, вы непременно будете лицезреть некую парочку, сидящую перед экраном и всячески мешающую вам смотреть и слушать; иногда разгильдяи вставляют отвязанные комментарии



по поводу не менее отвязанной брани, льющейся с загораживаемого ими TV, а также изрекают некие глубокомысленные замечания типа "Эй, смотри, у этого козла шнурок развязался!"... Полагаю, вам это понравится. Ведь вы же любите смотреть "Beaves & Butthead" on your local MTV? Я прав?

А вот звучков здесь не так уж и много: выстрелы, взрывы да шум движка. Но чаще всего вы будете слышать стрельбу и звук щелкающего кассового аппарата, сопровождающий собирание монет. Советую вам звуки отключить и наслаждаться музыкой — что может быть приятней, чем хороший "инструментал"? Ничего.

Управление — не самое лучшее и не самое худшее, но все же могли бы сделать и поприятней. Вы можете наблюдать "4x4" со стороны или переключиться на вид из кабины (кнопка SELECT). Первый вид смотрится луше, к тому же так удобнее выбираться из черт-ногу-сломных мест.

Дессерт. Вряд ли можно назвать Off-World настоящим ремейком, поскольку игра ничуть не изменилась и представляет абсолютную копию 3DO'шного предшественника. Вместе с тем, полагаю, что обладатели PlayStation оценят ее по достоинству, 3DO'шники же испытают ностальгию. При всем том игра, конечно же, не войдет в число хитов. Впрочем, это лишь мое — сугубо частное и никого не интересующее — мнение.

— V.I.P.

Off-World Extreme

★ Cristal Dynamics

95%	ГРАФИКА
80%	ЗВУК
60%	УПРАВЛЕТИЕ

ИНТЕРЕСНОСТЬ

65%

Мультимедиа Клуб

MPC CLUB

ЭКСПЕРТЫ В МУЛЬТИМЕДИА

(095) 158-5386, 943-9293, 943-9290
м. Сокол, Ленинградский пр-т 80/2
E-Mail: azazello@mpcclub.msk.su
BBS/FTP: 201-5115, 201-4339
"Мультимедиа-дайджест" — смотрите на
Russia-on-line: http://www.online.ru

Miro Video DC1 & DC20



Идеальное решение для цифрового нелинейного монтажа видео на PC. Ввод/вывод NTSC и PAL, 30 кадров в секунду, 60 полей — с качеством S-Video. Лучшее соотношение цена/качество. Сделано в Германии.

TB Monte Carlo



Уникальное предложение: 16-битная звуковая плата, полностью совместимая с Sound Blaster, плюс поддержка программного волнового синтеза (V-Synth).

Цена: 69$.

* Музыкальный комплект Crescendo: 199$.

НОВЫЕ ЛУЧШИЕ ЦЕНЫ

Matrox Millennium 3D



Этот графический акселлератор получил уже более 70 наград. Лучший продукт 1995 года: от 2 до 8 Mb WRAM, 1600x1200x32 bit, поддержка 3D и MPEG, Windows 95/NT. Для профессионалов в графике... и в играх!

Logitech Wingman Extreme



Имея такого партнера, как Wingman Extreme, вы с легкостью можете выбирать максимальный уровень сложности в любой игре. Wing Commander IV и U.S.Navy Fighters - настоящие ассы знают, как там надо летать... Совместим с ThrustMaster и Windows 95!

Мультимедиа Клуб предлагает широчайший ассортимент компьютерного и мультимедиа оборудования. Здесь вы найдете ответы на вопросы: Каким должен быть **домашний компьютер**? Как создать персональную музыкальную, графическую или видео-студию? Что такое **Виртуальная Реальность** и **Интернет**? У нас и у наших **дилеров** всегда можно найти самые последние новинки в области мультимедиа и получить необходимые консультации.

ФОРМОЗА:	"Китай-город" (917-0072, 917-0125) "На Руставели" (219-0080, 5 линий)
MARE:	м. Полежаевская (195-0328, 195-6983)
MEGATRADE:	м. Беговая (945-8877)
ГЛЭДИС:	ВВЦ (974-6005)
БЕЛЫЙ ВЕТЕР:	м. Лубянка (921-5826)
DVM:	ГУМ (929-3438, 964-0700)
ВСЕ ДЛЯ ЭВМ:	м. Китай-Город (928-7070)

Звуковые платы
AudioTrix Pro 44 Voices
Ultrasound PnP/PRO
TB Monte Carlo SB16 MCD
TB Maui (Roland/GM)
TB Tahiti (16/18 bit, - 89dB)
TB TBS-2000 PnP
TB Tropez/PLUS PnP
SB AWE32/SB32/SB16
Yamaha Sound Edge SW20
Yamaha DBX50XG/SW60
DigiDesign AudioMedia III
Digital CardD PLUS, i/o Card
AWM Summit GM Module

Цифровое видео
Miro DC1+ Digital Video Board
Miro DC20 Digital S-Video
Miro Video Mouse VCR Control
Perception PVR Professional*
Logitech Photoman Series
Kodak DC40/DC50 Zoom
FAST Digital Video Series*

Акустические Системы
Aiwa Speakers
Labtec LCS Series
Jazz Series (все модели)
Yamaha MST-10/15/20 DSP
Yamaha MSW-10 Subwoofer
Sony Series*
Altec Lansing Series*
в т.ч. микрофоны, наушники

CD-Rom & CDR системы*
Mitsumi FX Series, EIDE
Goldstar 4/6/8Xi Series, EIDE
Panasonic 4/6Xi Series, EIDE
Aztech 4/6/8Xi Series, EIDE
Toshiba 4/6Xi Series, SCSI-2
NEC DeLuxe LCD Series, SCSI-2
Yamaha CDR-100 4/4X, SCSI-2
Yamaha CDR-102 4/2X, SCSI-2
CDR Disks (2-6X, Gold)

Графические платы
Diamond Stealth 64/3D Series*
Diamond 3D Edge
Matrox MGA Media-XL MPEG
Matrox MGA Millenium 3D
Matrox MGA 2/4/6 WRAM
Number 9 Imagine 128*
Fujitsu Sapphire Glint 3D*
Miro DTP Graphic Series*

Компьютеры**
CLR Infinity Series
Dell Systems*
Acer Systems*

Контроллеры
Gravis Thunderbird Joystick
Gravis GrIP Pack/GamePad
Gravis Firebird System
Gravis Analog/Pro Joystick
Gravis Phoenix System
Logitech Gamepad/Cordless
Logitech Mouses (все модели)
Logitech Wingman/Extreme
ThrustMaster - (все модели)

Виртуальная Реальность
Fotre VFX-1 VR System
I-Glasses Video/Pro VR System
Игровые комплексы "под ключ"

Мониторы
Sony Series*
ViewSonic Series*
ADI/Marex Series

*Некоторые модели доступны только под заказ.
** Конфигурация определяется только в соответствии с пожеланиями клиента.

MPC CLUB

Мультимедиа Клуб представляет весь спектр продукции
Advanced Gravis, Turtle Beach Systems, Matrox, Miro, Logitech, Labtec, Virtual I/o.
Приглашаем дилеров и OEM партнеров.
Гарантируем лучшие оптовые цены и рекламную поддержку.